

Año III · N 26 Sólo para adictos 350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

SPECTRUM-MSX

BUBBLER

Guía para completar el juego y el mapa con todas las fases

SPECTRUM-AMSTRAD

IMPOSSABALL

Trucos y pokes para hacerte posible lo imposible

GADGET

Los pokes y las claves del juego explicadas paso a paso

GUNRUNNER

Mapa con los ocho niveles y cargador de vidas infinitas

Cargadores de vidas infinitas

AMSTRAD

Warlock
Tarzan

MSX

Nonamed
Martianoids

HOBBY PRESS

POR FIN HA SIDO CAPTURADO EL PERSONAJE MAS ESCURRIDIZO

CORRE CAMINOS

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.



Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos.

Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Correcaminos, en un juego todo acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el cañón del Colorado, siguiendo el rastro del alpiste, que tanto te gusta. Pero... ¡ojo con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarte y poder comer su plato favorito... "Correcaminos con patatas fritas."



BEEP BEEP!!

ACME







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.



Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
Raquel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Emiliano Juárez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



Año III. N.º 26. Agosto 1987. 350 ptas. (incluido IVA)



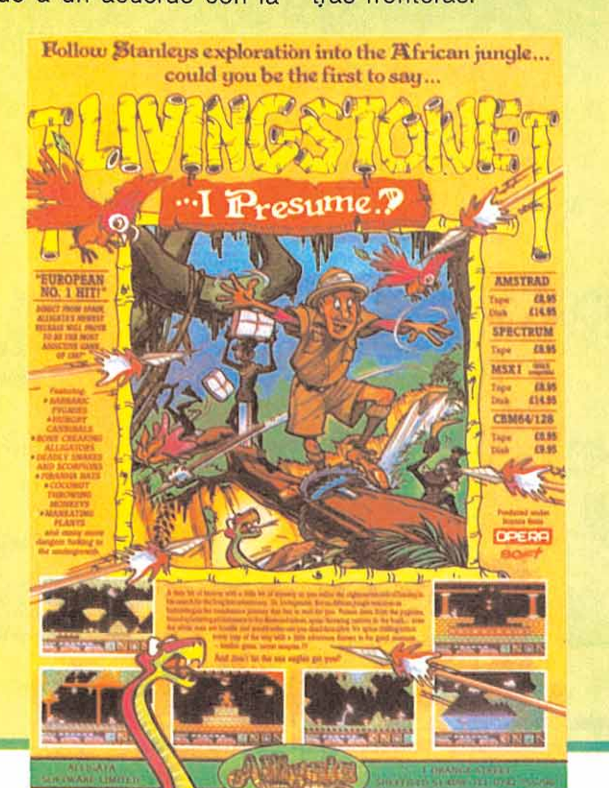


ÁGUILAS EN EL CIELO

La compañía Microprose, especializada en simuladores de vuelo, lanzará dentro de pocos días un nuevo programa en las versiones de Spectrum y Amstrad. **F-15 Strike Eagle**, reúne las notas típicas de los simuladores, léase un sinfín de complejos indicadores, añadiendo al mismo tiempo detalles destinados a aumentar su interés. Así nos enfrentaremos a variadas misiones, ambientadas con gráficos tridimensionales, y un nivel preseleccionado de dificultad, como si en un verdadero combate aéreo nos encontraramos.

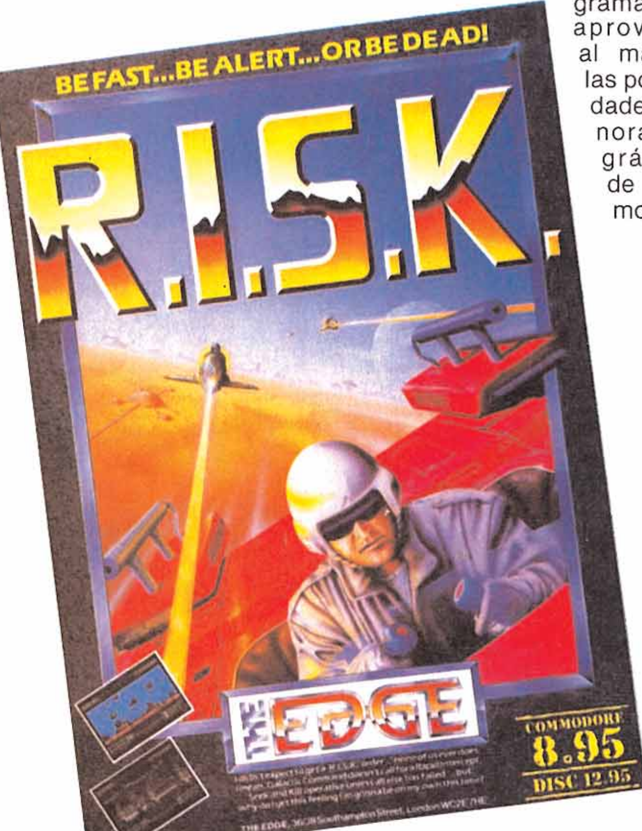
LIVINGSTONE, SUPONGO

Allá por el mes de noviembre la Compañía Opera Soft hizo su aparición en el mundo del software con el lanzamiento simultáneo de sus programas Livingstone Supongo y Cosa Nostra. Tras algunos meses de entrevistas y deliberaciones Opera Soft ha llegado a un acuerdo con la compañía Alligata para su distribución en Inglaterra. **«Livingstone... I Presume?»** que está teniendo una acogida sensacional en Inglaterra ha sido lanzado con un gran despliegue publicitario, situando al software español en el lugar que le corresponde más allá de nuestras fronteras.



R.I.S.K.

The Edge, la prolífica compañía inglesa que ha dado vida a programas tan populares como Fairlight o Wizardry, prepara un nuevo juego, **R.I.S.K.** que en principio estará sólo disponible para Commodore. La acción, que rompe la línea de los programas nombrados anteriormente, ambienta un juego arcade en el que se pondrán a prueba nuestra habilidad y puntería pilotando un sofisticado aparato de vuelo. La misión, concretada en las palabras «búsqueda y destrucción» desarrolla un adictivo programa que aprovecha al máximo las posibilidades sonoras y gráficas de Commodore.

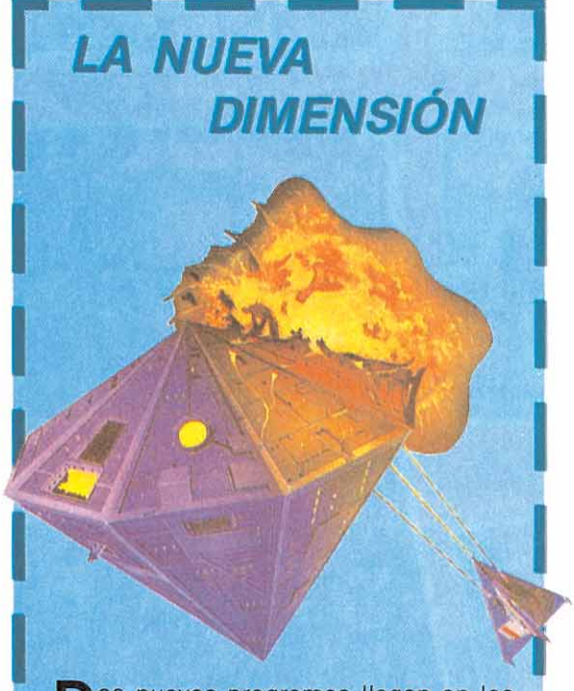




DOC EL DESTRUCTOR

La constante aparición de nuevos títulos en el mercado del software, está provocando una regresión en la originalidad, pudiendo localizar la mayoría de los programas dentro de una clasificación general sin problemas. Sin embargo, **Doc The Destroyer,** el nuevo programa de Melbourne House, es completamente diferente a cualquier otro título. Combina las notas de las aventuras gráficas, en un menú desde el que podremos escoger una acción tipo, con las características de un arcade de combate, delimitado por el objetivo del juego. A grandes rasgos nuestra misión es salvar la tribu de Rubble Runners, localizando la máquina del tiempo y reorganizando la historia a nuestro antojo. Doc The Destroyer estará disponible en principio en la versión de Spectrum y Commodore.

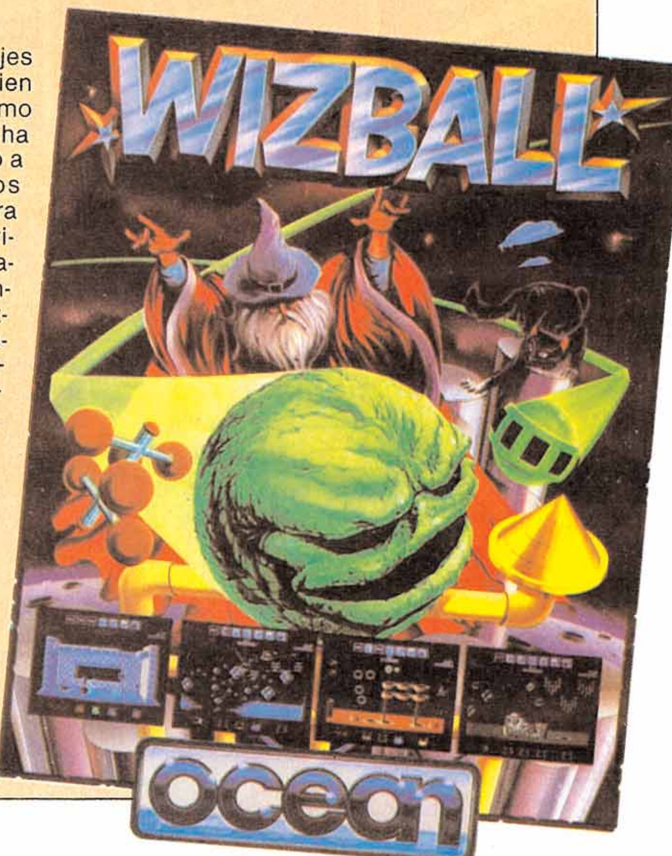
LA NUEVA DIMENSIÓN



Dos nuevos programas llegan en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad de la mano de la recién nacida compañía Starlight Software. Los títulos entre los que hay diferencias abismales, tanto en el planteamiento como en su desarrollo son **Dogfight 2187** y **Greyfeel**. Dogfight es un arcade especial de gráficos vectoriales con las notas características de estos adictivos programas. Sin embargo, Greyfeel, su otro título, es una aventura repleta de curiosos e imaginativos personajes para satisfacer las necesidades de los muchos amantes de la acción.

EL MUNDO DE LA MAGIA

Pocos personajes han sido tan bien aprovechados como los magos. Ocean ha recurrido de nuevo a estos socorridos protagonistas para ambientar una videoaventura sensacional gráficamente. Su título es Wizball, y en ella nuestro protagonista reducido a una apariencia extraña, producto de un hechizo despistado, debe recuperar su antigua forma humana. El programa estará disponible en la versión de Commodore, Spectrum y Amstrad durante los meses de verano.





Vive la
AVENTURA
SPIRITS
SURVIVOR
SAMURAI TRILOGY
ERBE
TAI-PAN
ERBE
ocean
BARBARIAN
El Guerrero Definitivo
ERBE
NEMESIS THE WARLOCK
cosmic SHOCK absorber
ERBE
martech
METROCROSS





Mario Bros

Spectrum

Ocean

Adicción:	7
Gráficos:	4
Originalidad:	5



Los programas arcade siguen siendo los preferidos de la mayoría de los aficionados al mundo de los juegos. Por eso Ocean acaba de lanzar una versión del popular programa de las máquinas Mario Bros.

Se trata de un arcade «de los de toda la vida». Con galerías, monstruos agresivos, bonus saltarines y eso sí, una fuerte dosis de adicción que algunas veces llega a rozar la desesperación.

Nuestro peculiar y común amigo Mario tendrá que enfrentarse a una auténtica plaga de animalitos comilones, formada por voraces tortugas, cangrejos canívales y mosquitos trompeteros. Todos ellos reunidos en convención le han elegido como su merienda favorita.

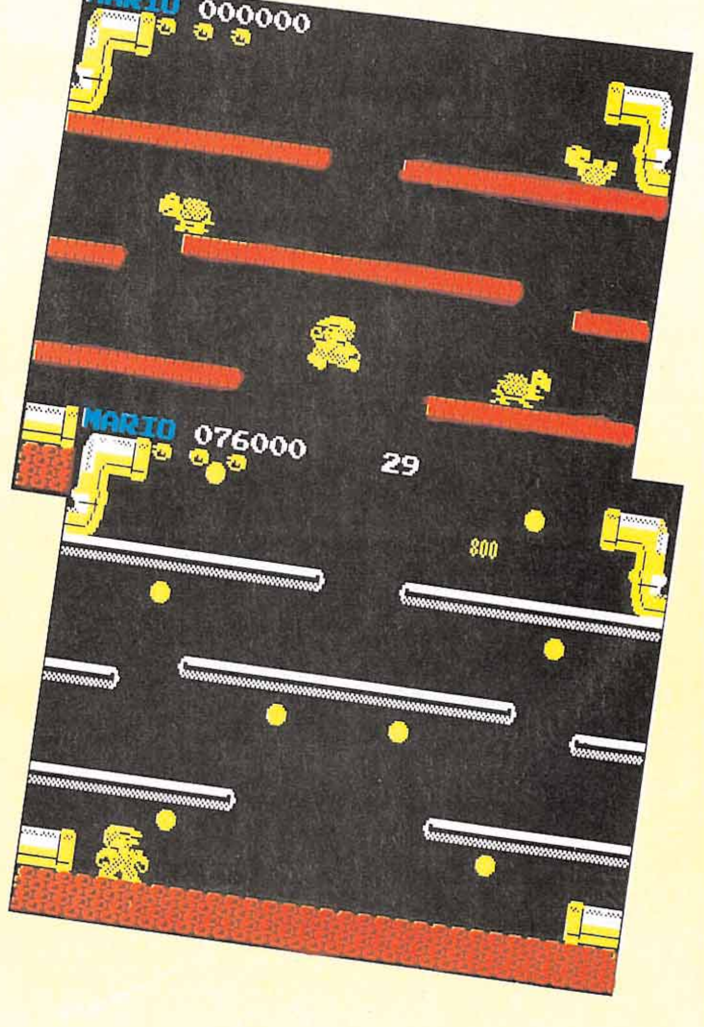
Y ahí está nuestro héroe, solo ante el peligro, viendo cómo las tortugas pendencieras comienzan a salir de las obstruidas tuberías, anquilosadas por el paso de los años. Con la cabeza fría estudiando la jugada, hasta que de repente empieza el espectáculo.

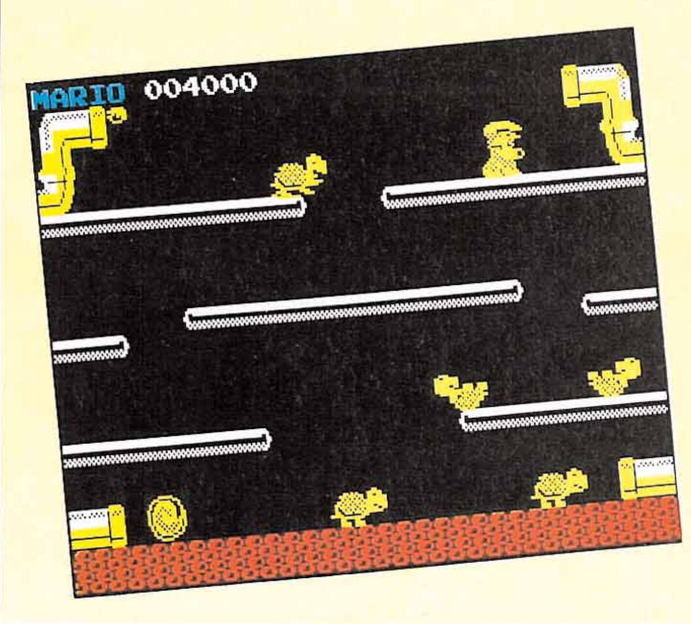
La única ayuda que tiene Mario es su prominente cabeza, que además de para pensar le sirve como arma. Con ella puede propinar tremendos cabezazos sobre las galerías, haciéndolas temblar como si fueran de goma. Cuando lo hace, las simpáticas tortuguitas quedan envueltas en una especie de éxtasis trascendental, rodando sobre sus dilatadas conchas, igual que si de peonzas se tratase, y ese es el momento en el que nuestro fornido «caballero de los desagües» aprovecha para machacar sin piedad al adversario, pero cuidado, el letargo no dura más que unos instantes.

Si conseguimos pasar con éxito la primera fase, llegaremos a una segunda, que es idéntica a la anterior. Después vendrá la tercera, donde cambian las tortugas por cangrejos, y así hasta llegar a la fase de los mosquitos.

Existe la posibilidad de jugar con un compañero que se encargaría de mover a Luigi, y así entre dos cabe la posibilidad de llegar un poco más lejos.

Simple, con detalles simpáticos como las tortugas en busca de sus conchas perdidas, o el movimiento deslizante con frenada en seco del protagonista. A veces resulta aburrido, otras entretenido; el único aliciente es conseguir muchos puntos. De los gráficos sólo podemos decir que no responden a la 3 «b» de la calidad, no son ni demasiado buenos, ni bonitos, pero eso sí, muy baratos para los tiempos que corren y la demanda existente.













The Curse of Sherwood

Spectrum, Amstrad, Commodore
Mastertronic

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7

La popular compañía Mastertronic nos sorprende ahora con una nueva videoaventura en la línea de Robin of the Wood de Odin, con un índice de adicción elevadísmo y la calidad indispensable para satisfacer a un sector muy amplio de usuarios.

El argumento, bastante machacado por cierto, nos traslada a los bosques de Sherwood, adoptando el papel del fraile Tuck, el inseparable compañero de Robin Hood, para acabar con un maleficio que ronda por el bosque. Para resolver la aventura contaremos con la ayuda de una rima en el más puro estilo Ultimate, que deberemos interpretar y con innumerables objetos de variada utilidad.

Existen distintos tipos de armas, que nos permitirán acabar con los enemigos y objetos, que cogeremos sólo con pasar por encima. Éstos podremos emplearlos tanto en el bosque como en las diferentes casas a las que tenemos acceso.

Cada enemigo exigirá un arma diferente, por ello deberemos ajustar perfectamente la tecla que controla las casillas de objetos con la tecla de disparo, sin olvidar qué arma debemos emplear en cada momento en el laberinto que conforma el bosque que ambienta esta videoaventura.

Destacan en este programa la velocidad con que nuestro protagonista se desplaza por la pantalla y el tratamiento sonoro, realmente sensacional, así como el elevado índice de adicción conseguido por la agilidad del programa.

Un buen programa con un argumento bastante conocido que nos permitirá pasar muchas horas entretenidos si pretendemos resolver este curioso misterio salvando de las garras del malvado a los maltratados habitantes de Sherwodd.

Metrocross

Spectrum, Amstrad, Commodore
U. S. Gold

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7

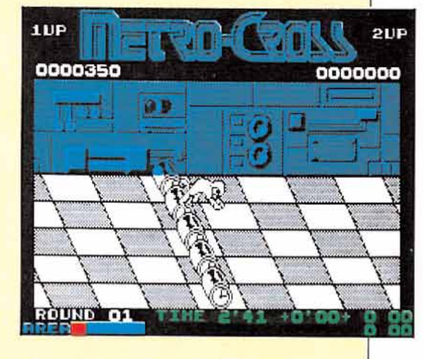
Muchas son las similitudes entre Gauntlet y Paper Boy, pero por encima de cualquiera de ellas destaca su adicción. Sus programadores, para no perder las buenas costumbres, han decidido crear también esta elevada carga adictiva en Metrocross, su nuevo título.

Metrocross es un arcade de habilidad, en el más amplio sentido de la definición, corroborado tanto por el objetivo del juego, participar en una carrera de «obstáculos» como por su planteamiento. Aunque a simple vista este objetivo no parece demasiado original, sin embargo, las especiales características de los obstáculos le convierten en un programa novedoso. Así observaremos, por ejemplo, cómo nuestro protagonista debe superar desde clásicas vallas a barriles en formación, o en su defecto a estructuras cilíndricas que avanzan desordenadas contra nosotros, provocando un catastrófico espachurramiento en cuanto nos descuidemos. También observaremos en el suelo modificaciones de color que señalarán que nos encontramos frente a obstáculos inmóviles, como planchas que disminuyen nuestra velocidad o cuadrados que nos engullen al primer traspiés.

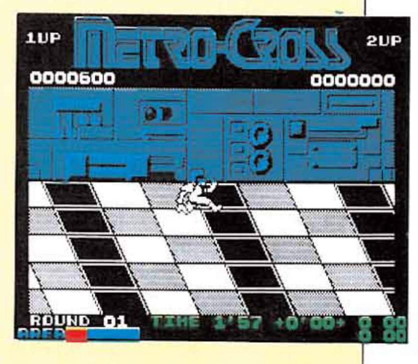
La gran variedad de obstáculos, junto al tiempo límite de que disponemos para superar cada fase, confieren a este programa la elevada carga adictiva que os adelantábamos.



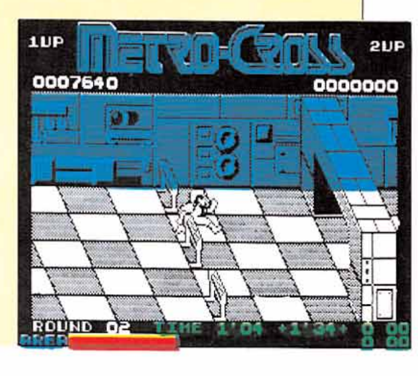
Encontramos en él detalles originales como la presencia en pantalla de un indicador que señala el camino que hemos recorrido, y el tiempo de que disponemos, útil este último para poner a prueba nuestros nervios. Al traspasar la barrera que señala la meta, nuestro futurista atleta dedicará unos segundos a recuperarse, indicándonos su acelerada respiración que se acerca el momento de emprender una nueva carrera.



Los detalles tanto en el decorado como en los diferentes gráficos que ambientan este arcade, se han cuidado al máximo, dando como resultado un programa muy colorista con la calidad gráfica necesaria para formar un buen tándem con su adicción.



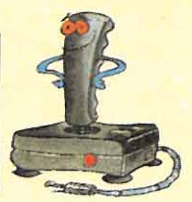
Metrocross es una muestra de que el arcade sigue a la cabeza con muchos puntos de diferencia, en esta carrera contrarreloj que es el mundo del software.



Kinetik

Spectrum
Firebird

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	8

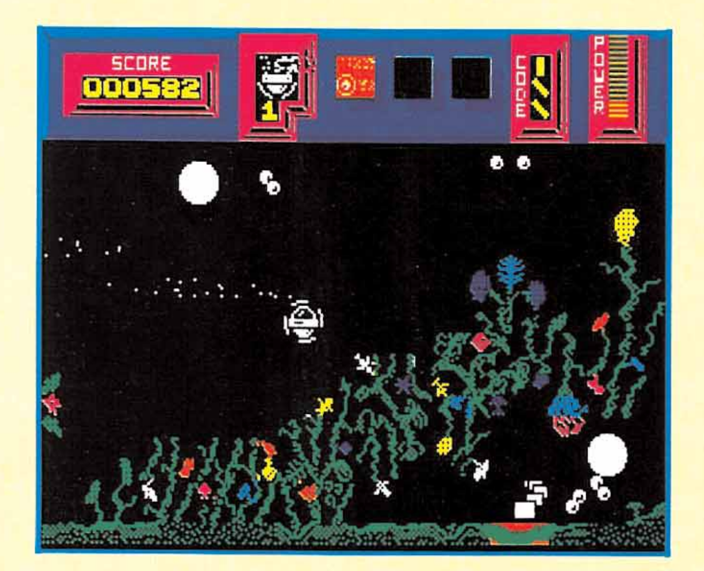


Últimamente el mundo del software nos está desvelando curiosas sorpresas. Hemos descubierto que los magos abundan por estos lares, que la evolución tecnológica ha llegado antes a las naves de nuestros juegos que a la vida real, y por supuesto, que las orondas protagonistas de los partidos de tenis han tomado por costumbre abandonar al mínimo descuido de los jugadores la pista para apuntarse en cualquier aventura que se precie.

Tampoco podían perderse la oportunidad de participar en este entretenido programa de Firebird, pero, eso sí, han incorporado a su apariencia tradicional una visera futurista que le permite tener una visión perfecta de toda la pantalla.

El objetivo de nuestra protagonista es recoger las letras A, X y P en el orden correcto para colocarlas en un sofisticado invento que recibe el nombre de kinemator. Para poder localizarlas debemos recorrer las pantallas de que consta el juego esquivando a nuestros enemigos y haciendo buen uso de los objetos que esta videoaventura pone a nuestro alcance. Para que no cunda el pánico, debemos aclararos que los obstáculos de vez en cuando se apuntan a alguna liga pacifista y sus efectos sobre nosotros son nulos. Cuando se vuelven rojos son peligrosos, provocándonos una considerable disminución de energía, que se representa en pantalla en el marcador de power. También podremos observar en pantalla nuestra puntuación, el código de acceso para poder utilizar los teletransportadores y los objetos que llevamos.

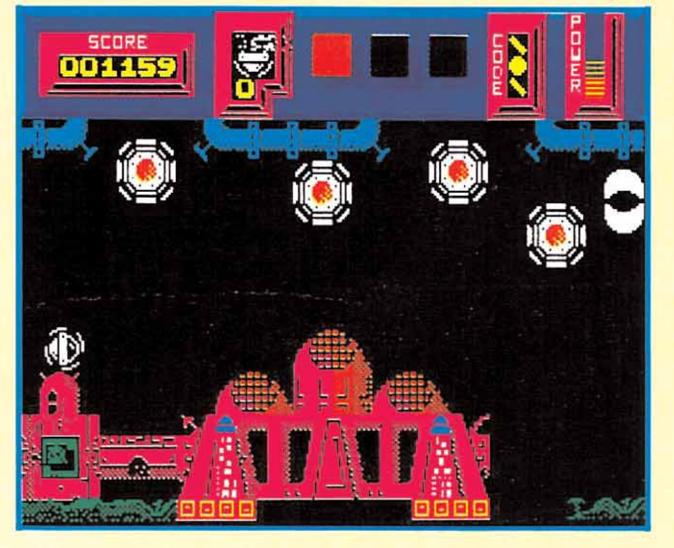




Aunque el planteamiento del juego es sencillo, sin embargo el nivel de dificultad es muy elevado. Esto es debido a que nuestra protagonista sufre los efectos de la inercia y cada movimiento está condicionado por ésta. Al principio resulta costoso hacerse con el control, pero con la práctica deja de ser un problema.

Los programadores de Kinetik tampoco han olvidado el aspecto gráfico, consiguiendo en él una ambientación perfecta con variados y coloristas gráficos. Resulta de este modo una videoaventura que supera un nivel de calidad más que considerable para hacer las delicias de los aficionados a los juegos imposibles, que no teman al peligro.





LO NUEVO

Agent Orange

Adicción:	6
Gráficos:	6
Originalidad:	5

Spectrum
A'N'F

La nave X63 había sido escogida por los altos mandos de la Tierra para salvar al Universo de una terrible plaga de alienígenas. Dispuesta a demostrar sus habilidades, la nave aterrizó en un planeta vecino.

Los aliens habían elegido las zonas más propicias de la galaxia para plantar sus cultivos energéticos. La misión de nuestra nave consistía en destruir las plantaciones de los ocho planetas y en apropiarse del cargamento de un potente herbicida llamado agente naranja.

Con este argumento está claro que Agent Orange es un juego de acción. En él no encontramos ningún aspecto relevante; sus gráficos resultan adecuados sin llegar a ser excepcionales, el movimiento está conseguido sin alcanzar velocidades vertiginosas nuestra nave, pero aun así resulta entretenido. Un programa ni excesivamente brillante, ni demasiado malo, que sin pasar a la historia tampoco pasará de largo.

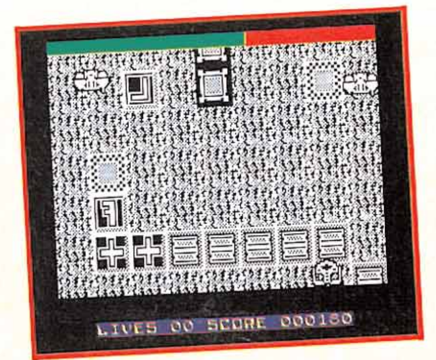
Terra Cognita

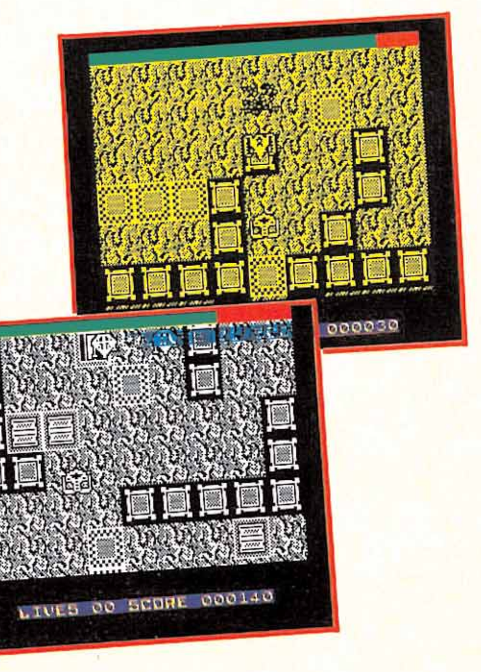
Spectrum
Mastertronic

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Se definen como arcades de acción aquellos juegos que exigen de nosotros habilidad y buena puntería. Terra Cognita responde a este planteamiento, añadiendo a la concepción clásica algunos detalles de gran originalidad. Así, observaremos cómo en nuestro recorrido por la galaxia, además de esquivar naves enemigas, debemos sortear variados obstáculos. Ésta es precisamente la dificultad mayor del juego, ya que puede resultar confuso diferenciar obstáculos de objetos ventajosos o inofensivos, sobre todo al principio. Aunque la velocidad que puede alcanzar nuestra nave no sea excesiva, podremos conseguir considerables ventajas al sobrevolar las zonas marcadas con letras y signos, desde aumentar nuestra velocidad, a disparar con más precisión y comenzar de nuevo en la primera pantalla.





Mastertronic ha elegido una perspectiva aérea para representar la superficie, siendo vertical el desarrollo del juego.

Terra Cognita es un arcade clásico con todos los ingredientes para disfrutar durante muchas horas machacando marcianos despistados.

LO NUEVO

Zynaps

Spectrum, Commodore
Hewson Consultans

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	7

El mundo del software ha convertido en protagonistas a los más variados personajes, pero sin duda las sofisticadas naves de combate que ambientan los programas arcade ocupan el primer lugar en apariciones sucesivas en pantalla. Hewson ha recurrido de nuevo a una de estas naves. Ésta, tras enfrentarse durante muchos años a todas las estructuras galácticas que se cruzaron en su camino necesita una buena puesta a punto, ya que su consumo se ha descontrolado con el paso del tiempo. Desgraciadamente el objetivo que nos plantea Zynaps, liberar el planeta de la tiranía impuesta por una peligrosa raza de alienígenas, es lo suficientemente importante como para no perder el tiempo en tonterías. Sólo un experto piloto puede disminuir el consumo y repostar sobre la marcha.

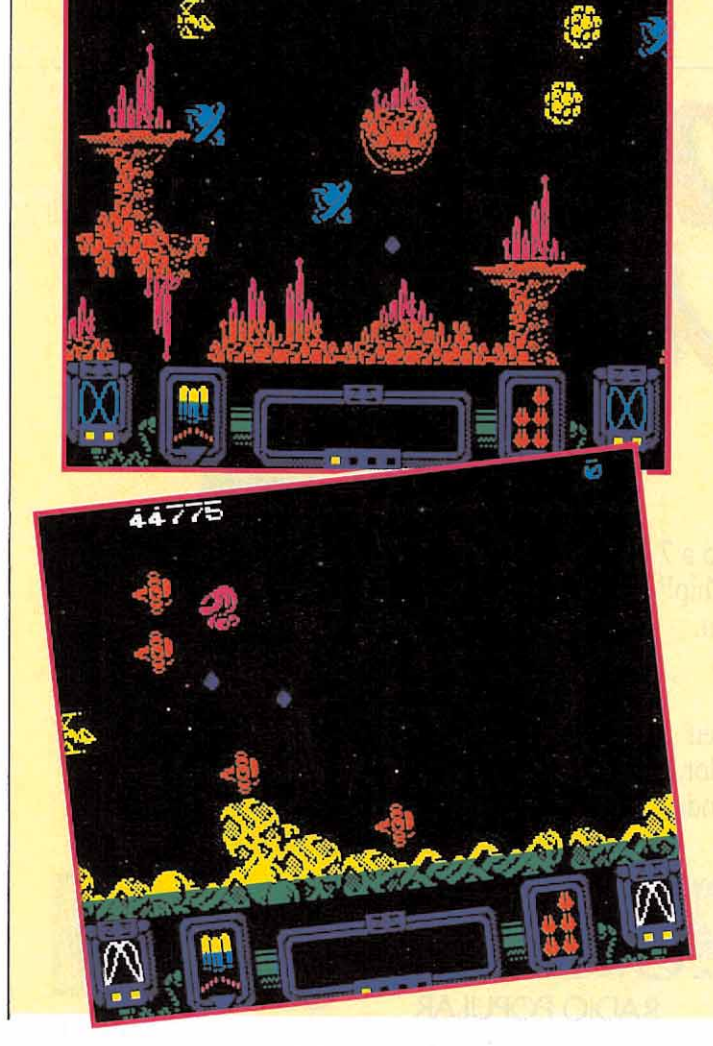
Aquí comienza la acción, por supuesto nosotros hemos aceptado el papel protagonista y a bordo de nuestra nave debemos recorrer las 12 fases de que consta el juego para enfrentarnos al final de cada nivel con una de las naves nodrizas enemigas. Durante el recorrido, meteoritos, misiles, naves y un sinfín de obstáculos se ocuparán de mantenernos entretenidos y de provocar una considerable disminución de fuel en cada situación peligrosa.



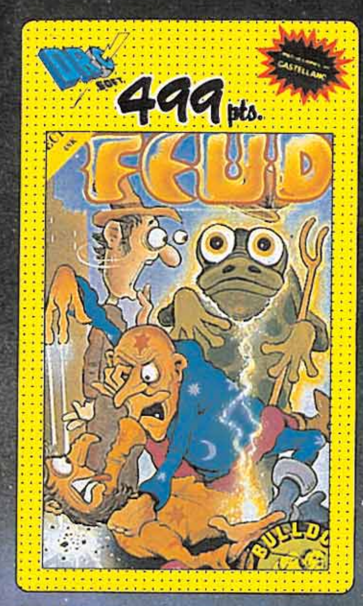
Esta variedad de enemigos exige un considerable derroche de munición si no queremos errar el disparo, pero como nuestra capacidad es limitada esto nos obligará a reponer el armamento constantemente. La forma de conseguirlo es sencilla. Al derrotar a nuestros enemigos podremos recoger fuel, éste cambiará la nave de color e indicará en pantalla el armamento que está a nuestra disposición, pero en principio sólo podremos observarlo, ya que su utilidad depende de si hemos rellenado con fuel uno de los marcadores que identificamos en pantalla.

Zynaps es un juego muy adictivo, como corresponde a un buen arcade, pero incluye además nuevos elementos que aumentan su interés y un tratamiento gráfico sensacional que le sitúan muy por encima de otros programas en la misma línea.

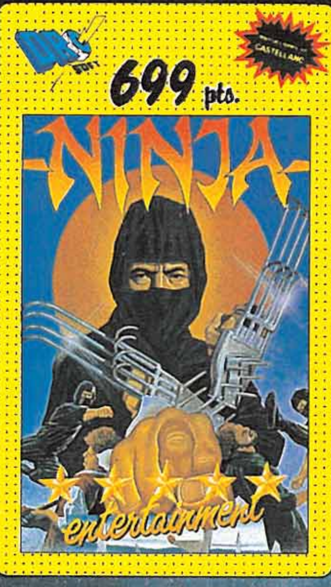
Estamos ante un buen arcade con un argumento típico de un género que sigue contando con un elevado número de incondicionales. Ellos encontrarán en Zynaps un programa acorde con sus gustos.











COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

FEUD
Con tu sabiduría puedes encontrar los ingredientes de las POCIONES MAGICAS, mientras recitas los conjuros de tu maligno enemigo LEANORIC.

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

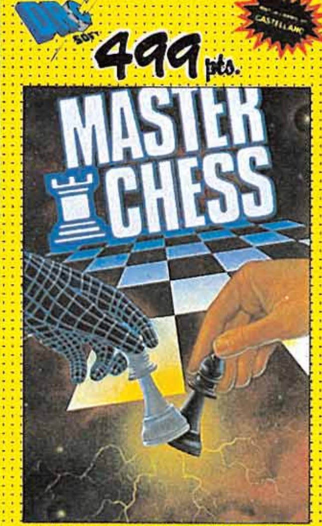
NINJA
Eres un NINJA, demuestra tu destreza luchando contra los mejores Budokas en un combate a MUERTE.



499 pts.

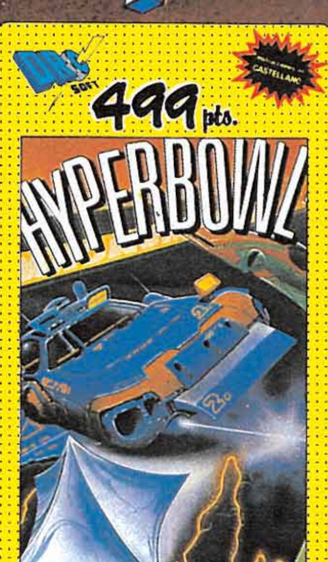
SERIE M.A.D. 699 pts.

COMMODORE



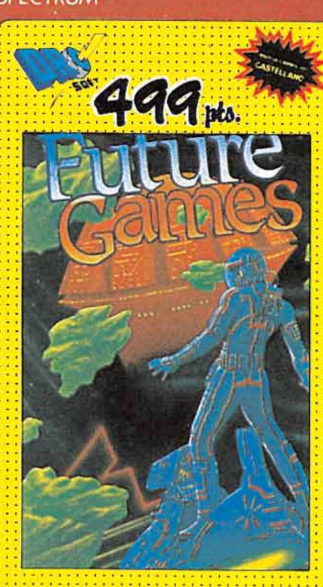
MASTER CHESS
Tu ordenador es tu mejor contrincante. Piensa más rápido que tu, pero tu puedes jugar mejor y ganarle. ¡INTENTALO!

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

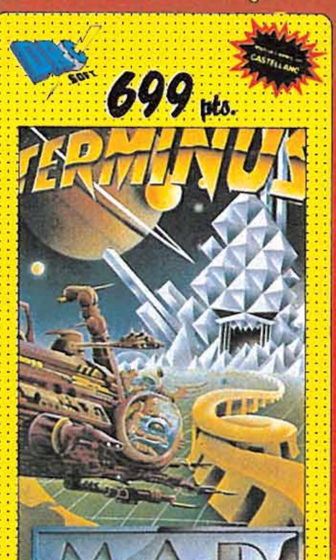


HYPERBOWL
En el año 3.600 el hockey sobre hielo ha alcanzado el nivel de máxima tecnología. Diez clases diferentes de naves, se enfrentan en un campo metálico...

- SPECTRUM -



FUTURE GAMES
Juega tu libertad contra la muerte. Si ganas, la consigues, si pierdes, desde el lugar donde estés, ya no te importará.



TERMINUS
Un grupo de gamberros, que siembra el pánico por donde pasa, ha decidido rescatar a su lider del planeta prisión TERMINUS.

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



Y otros 120 juegos mas.

MASTERTRONIC

Hydrofool

Spectrum

FTL

Adicción	8
Gráficos	9
Originalidad	8

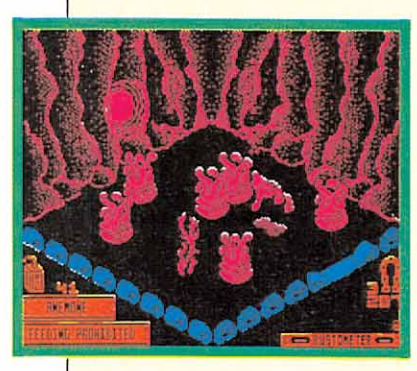
Muchos son los usuarios que incluyen en sus colecciones, simuladores deportivos, trepidantes arcades y alguna que otra videoaventura. También han sido muchas las videoaventuras que hemos analizado al detalle en esta y en otras secciones de la revista, pero no cabe duda que si en un programa de este tipo se unen un argumento interesante, sensacionales gráficos y un buen desarrollo, no pasarán desapercibidos por esta redacción. Este es el caso de Hydrofool, un programa estrella que añade a las notas señaladas anteriormente, una increíble carga adictiva que aumenta considerablemente su interés.

El objetivo del juego nos convierte en un héroe, mitad humano, mitad galáctico, que se ve obligado para mantener su privilegiada posición a rescatar a su planeta de una curiosa invasión. Curiosa, afirmamos porque no han sido peligrosos alienígenas los que se han decidido a colonizarlo, si no las aventureras aguas del océano Atlántico, que han decidido trasladarse con habitantes incluidos a la superficie inundando todo lo que han encontrado a su paso.

Nuestro protagonista con traje de buzo incluido recorrerá todo el planeta buscando los objetos que colocados en los cuatro recipientes que rodean los desagües, permitirán al agua regresar a su lugar de origen. Este fondo marino, ambientado con gráficos tridimensionales, albergará en su interior variados enemigos acuáticos como ostras gigantes, pirañas canívales, o gusanos que asoman la cabeza desde el interior de la tierra.

Para movernos hacia la derecha o hacia la izquierda sólo debemos pulsar la tecla correspondiente, pero cuando deseamos subir o bajar, la tarea se complica. Vamos por partes, para bajar simplemente no debemos pulsar ninguna tecla hasta alcanzar la altura deseada, para subir, sin embargo, debemos utilizar como medio de transporte las burbujas que se dirigen a la superficie. El mapeado es muy extenso, ya que está formado por más de 200 pantallas unidas a través de túneles y transportadores camuflados.

Hydrofool es una videoaventura en toda regla, animada por gráficos sensacionales y buen sonido, además de una elevada adicción conseguida gracias a la variedad de enemigos y obstáculos. En resumen, todo lo que necesitamos para sacar el máximo partido a un programa de ordenador.







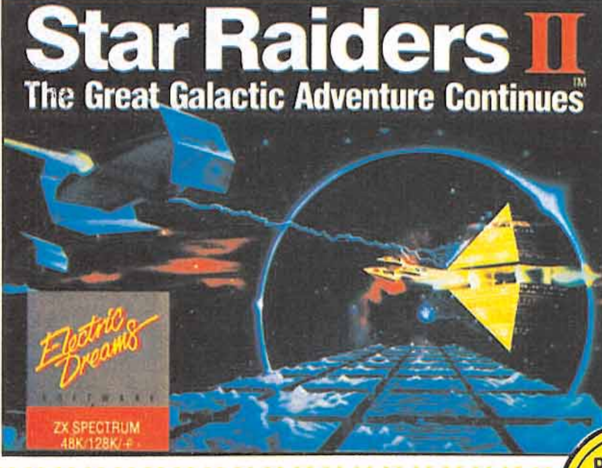
CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA





HAS CAIDO EN LA JUNGLA DEL PLANETA ESMERALDA Y TU NAVE SE HA DAÑADO. ENCUENTRA LAS PIEZAS VITALES PARA PODER ESCAPAR.

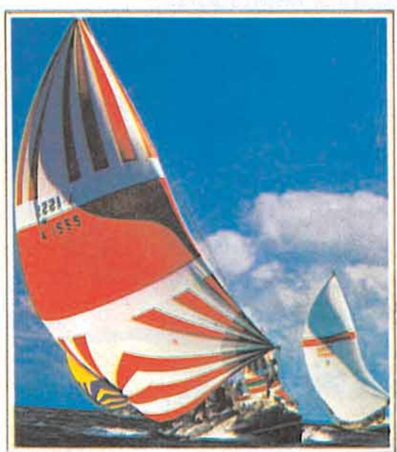
CSA



LA HISTORIA CONTINUA... PILOTA LA NAVE MAS PODEROSA DE LA GALAXIA, SCANNER Y OTROS SOFISTICADOS CONTROLES DE VUELO TE AYUDARAN A RESCATAR EL SISTEMA ESTELAR DE CELOS IV. ¡ADELANTE!

CSA

PRECIO
880 pts.
disco AMSTRAD
2.395



INTENTA LA MEJOR SIMULACION DE VELA HASTA AHORA NUNCA VISTA. DISEÑA TU YATE, ELIJE VELAS, OPONENTE, PAIS Y ENROLATE EN LA MEJOR REGATA DEL MUNDO.

CSA

HOWARD THE DUCK
CASSETTE FOR ZX SPECTRUM 48K and 128K
Adventure on Volcano Island™
ACTIVISION

TUS MEJORES AMIGOS ESTAN PRISIONEROS EN UN VOLCAN. TENDRAS QUE SALVARLOS, PERO CUIDADO CON LAS ARENAS MOVEDIZAS, TERRENOS FANGOSOS, LOS FUERTES VIENTOS Y ADEMAS PROCURA QUE EL VOLCAN NO ENTRE EN ERUPCION. ¿TE LO IMAGINAS? ¿Y SI TU ERES UN PATO?

CSAM



VIVE LA MAYOR ACCION DE LUCHA EN EL BARRIO CHINO DE SAN FRANCISCO CON JACK BURTON, WANG CHI Y EGG SHEN. LA MAGIA, LOS CUCHILLOS, LAS ESPADAS Y LOS PUÑOS SERAN TUS MEJORES ALIADOS.

CSA

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A
MSX M

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

PROEIN, S.A.
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Into the Eagles Nest

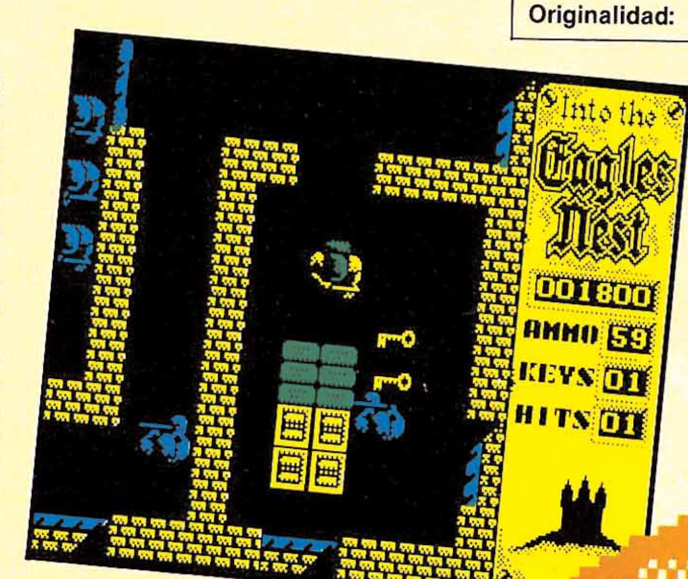
Spectrum
Pandora

Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	7

Hace algunos meses, programas como Gauntlet o Dandy despertaron el interés de los muchos aficionados al arcade. Ahora los programadores de **Into te Eagles Nest** han rescatado las notas más características de estos juegos para crear un programa con una fuerte carga adictiva.

Cuenta la historia que Athor se dirigía con paso firme al castillo de las águilas, su misión era destruirlo y rescatar a los caballeros que habían fracasado en intentos anteriores. Para ello debía activar las cargas explosivas que encontraría en cada planta. Confiaba en su memoria para recordar la estructura de la fortaleza que hacía años había visitado, pero desgraciadamente sus nuevos moradores habían decidido cambiar de cara el palacio y reducirlo a un desordenado conjunto de minúsculas habitaciones, comunicadas por puertas secretas y algún que otro ascensor.

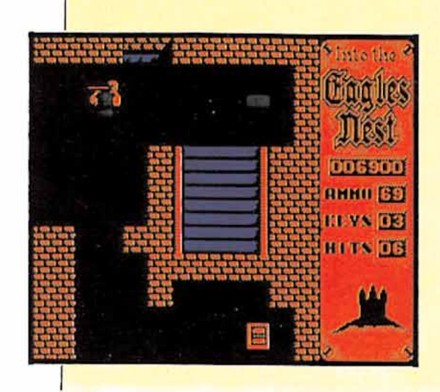
Athor contaba como única ayuda con su larga experiencia y con una potente arma que podría reponer acribillando enemigos. Entró decidido, pero pronto su natural optimismo dio paso a una preocupación mucho más lógica. El número de guardianes enemigos era bastante mayor de lo que se imaginaba. Por suerte, a pesar de su número, eran bastante despistados, habían olvidado recoger las llaves de las puertas de seguridad, los tesoros y algunos objetos que le resultarían imprescindibles para cumplir su misión.



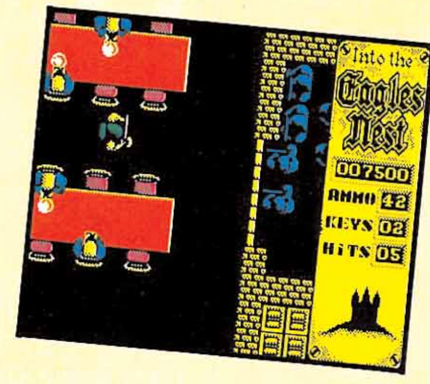
La acción comenzó, paso a paso recorrió la fortaleza. Al principio le resultó difícil averiguar qué puertas podía abrir, pero por suerte habría preseleccionado en el menú el nivel más sencillo y con paciencia pudo conectar los explosivos.

Into de Eagles Nest es un interesante título, que aunque resulta algo reiterativo en su planteamiento, sin embargo suple la falta de originalidad con unos gráficos espectaculares y una trepidante acción que aumentan su adicción. Es, pues, un programa especialmente indicado para todos aquellos usuarios que esperen pasar muchas horas entretenidos sin más quebraderos de cabeza.









Agent X

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Spectrum
Mastertronic

Existen muchas formas de manifestar la locura, pero sin duda una de las más originales es secuestrar al presidente de los Estados Unidos para provocar la tercera guerra mundial. Precisamente esto es lo que ha hecho el malvado de este programa. Sólo un preparado agente espacial puede rescatar al presidente y evitar una catástrofe. Como últimamente la demanda de agentes especiales es elevadísima en Spectrum, vosotros deberéis encargaros de resolver la misión.

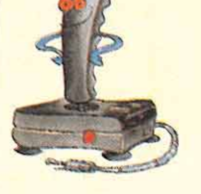
La primera parte del juego se desarrolla en la ciudad donde conducimos un flamante bólido, que atraviesa las calles esquivando a los coches enemigos y sorteando los obstáculos que éstos dejarán a su paso. Cuando hayamos superado esta fase llegaremos a la galería; en ella numerosos objetos geométricos nos pondrán las cosas más difíciles aún. Pasaremos entonces a otras dos nuevas fases, donde demostraremos nuestra habilidad en el aire.

Agent X incluye, además de las notas clave del arcade, detalles de gran originalidad como el marcador de vidas, representado en la parte inferior de la pantalla por un James Bond de pacotilla que se encamina hacia su tumba. Un completo arcade para todas las edades.



BMX

Adicción:	7
Gráficos:	6
Originalidad:	7

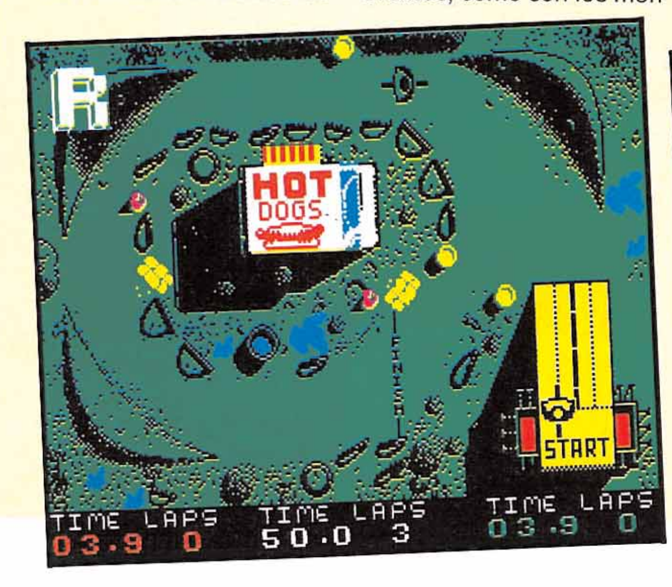


Spectrum
Code Masters

Muchos han sido los deportes que han llegado a nuestros ordenadores. Ahora les toca el turno a las carreras BMX en este original programa de Code Masters.

En los siete circuitos de que consta el juego debemos demostrar nuestra habilidad en el dominio de la bicicleta, contra un solo adversario, superando los obstáculos que normalmente aparececen en este tipo de eventos, como son los montículos, peraltes o rampas.

En pantalla podremos observar el marcador que señala el tiempo de que disponemos en cada carrera y una vista aérea del circuito completo. Ésta nos permite identificar perfectamente cada obstáculo para afrontarlo correctamente. BMX es un interesante título con un argumento original y de fácil manejo, por lo que resulta especialmente recomendado para los adictos a los simuladores.





Spy vs Spy, The island caper

Spectrum
Databyte

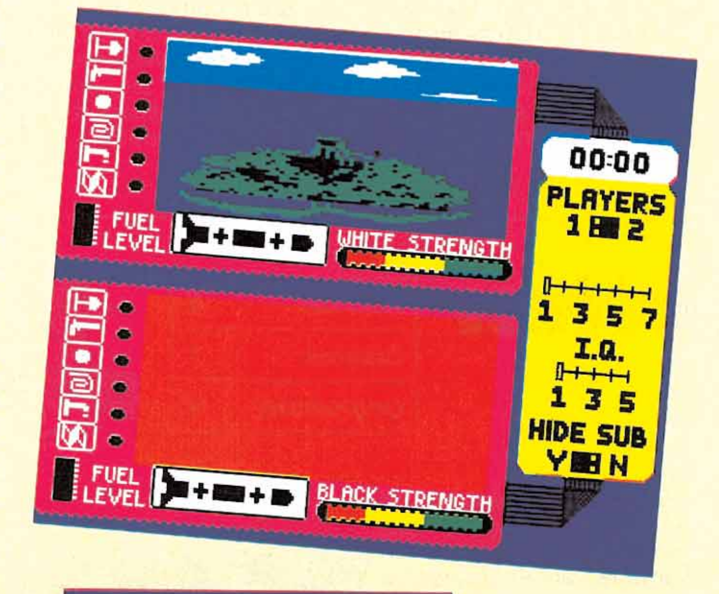
Adicción	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6

Aunque parece que fue ayer, sin embargo ha pasado ya dos años desde que acompañamos por primera vez a los populares personajillos de Spy vs Spy, que Beyond trasladó al Spectrum. Ahora será la compañía Databyte la que se encargue de su distribución, pero en esencia el sistema de juego es semejante a su predecesor, respetando las características que lanzaron a éste a la fama.

Al igual que en el primer programa, podremos seleccionar las opciones de uno o dos jugadores. Si optamos por la primera, conduciremos a uno de los espías para resolver la misión que detallaremos más adelante; en este caso el segundo espía estará controlado por el ordenador, y su misión será idéntica.

En la opción de dos jugadores, cada uno controlará uno de los protagonistas, y el interés que de por sí tiene el juego irá acompañado por el sano placer de competir con nuestro adversario, para completar nuestro objetivo en menor tiempo que él.

Esta nueva aventura nos plantea como objetivo recuperar las piezas de un misil que los malvados de esta película han depositado en una isla desierta, y con el misil en nuestro poder localizar un submarino que nos aguarda cerca de la costa. Aunque podáis pensar que la misión en sí no entraña excesiva dificultad, sin embargo la variedad de trampas que encontraremos en la isla, y el constante acecho de nuestros enemigos aumentan sensiblemente el nivel de dificultad.





Para defendernos podremos emplear los objetos de que consta nuestro equipo, de este modo haremos buen uso de un sofisticado armamento, compuesto por un potente arma láser, que de vez en cuando lanza efectivas granadas y otros no menos ocurrentes objetos estratégicos como fuel o cuerdas.

La vida de nuestro protagonista está representada en pantalla por el marcador de fuerza, cuando este llegue a cero la aventura habrá llegado a su fin para nosotros. Podremos reponer la energía evitando las trampas y localizando las piezas del misil. Al igual que en el primer programa, observaremos las evoluciones de los dos personajes de forma paralela e independiente, coincidiendo sólo cuando éstos se encuentren en la misma pantalla.

Spy vs Spy II es un adictivo título en el que se combinan las notas características de las videoaventuras con las dominantes en los juegos de acción. Spy vs Spy es la excepción que no confirma la regla, segundas partes también pueden ser buenas, aunque nunca tan originales como sus predecesoras.





Terminus

Spectrum, Amstrad
Mastertronic

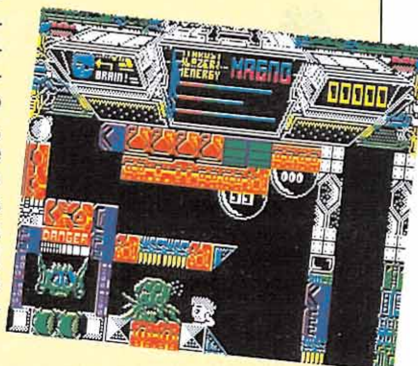
Adicción:	7
Gráficos:	6
Originalidad:	5



Este nuevo título de Mastertronic reúne en un solo programa todos los ingredientes que hacen de un juego un producto adictivo. En él destacan la pluralidad de protagonistas, exactamente cuatro, que debemos combinar para utilizar sus habilidades específicas en cada momento del juego.

El extenso mapeado, más de 500 pantallas, hacen que este recorrido entre vistosos túneles y estructuras extrañas sea un paseo peligroso, si tenemos en cuenta la variedad de obstáculos y enemigos. Nuestro objetivo es conducir sanos y salvos a nuestros cuatro protagonistas fuera de la prisión en la que se han despistado. Encontraremos en ella objetos que serán beneficiosos, permitiéndonos reponer nuestra energía para afrontar con más ánimo la huida.

Aunque podríamos acusar a Terminus de un exceso de color en cada pantalla, sin embargo, este detalle anima unos gráficos no excesivamente originales, centrándose principalmente el interés de este juego en averiguar como podemos mover cada personaje, ya que cada uno tiene especial predilección por un tipo de movimiento, ya sean rebotes o gráciles saltitos.



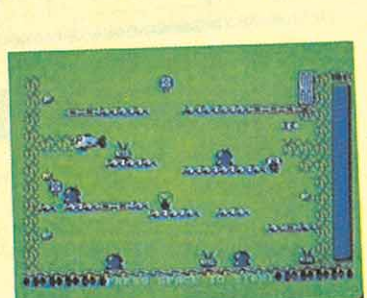
Contraption

Amstrad
Audiogenic

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6

En la mayoría de las ocasiones la denominación de arcade se aplica a los programas que exigen al jugador superar variados obstáculos ajustando cada movimiento. «Contraption» es uno de estos programas, en la línea de los clásicos «Manic Miner» y «Jet Set Willy». El objetivo del juego es recoger varios items, en este caso manzanas, que se encuentran repartidas en las 10 pantallas de que consta. Al superar cada pantalla accederemos a otra pantalla tipo donde deberemos depositar los ítems.

Aunque el número de pantallas no es muy elevado, sin embargo, su dificultad radica tanto en la combinación de obstáculos móviles y fijos, como en el tiempo de que disponemos para superar cada fase. El tratamiento dado a los gráficos es adecuado teniendo en cuenta el objetivo del juego, permitiendo una visualización perfecta del recorrido de cada objeto.

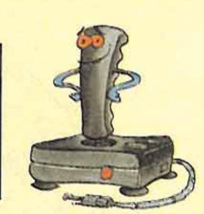


«Contraption» es, pues, un programa interesante para los muchos adictos a este tipo de programas.

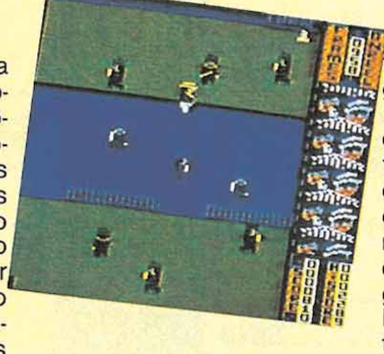
Hollywood or Bust

Amstrad
Mastertronic

Adicción:	6
Gráficos:	6
Originalidad:	6



Todos en más de una ocasión habremos observado divertidos las evoluciones de los actores cómicos del cine mudo. Las persecuciones y las tartas como único armamento contra los policías han sido trasladadas a Amstrad por Mastertronic. En él, nuestro objetivo es sobrevivir el mayor tiempo posible en las calles, agrediendo constantemente a nuestros perseguidores con tartas.



El juego puede dividirse en dos escenarios diferentes. Por un lado unos gráficos de respetable tamaño que ocupan la parte superior de la pantalla donde se desarrolla la acción, relegando el resto de la pantalla a una figura estática junto a la que aparece el tiempo. Y por otro lado un escenario diferente al que se accede por las puertas, en el que la acción ocupa toda la pantalla. El objetivo del juego en ambas fases es semejante.

Hollywood or Bust es un programa que sin ser ningún prodigio de la programación puede resultar adecuado para quienes deseen contar con un arcade entretenido por muy poco dinero.



COMPLETA TU COLECCIÓN
MICRO Manía
Solo para adictos
MICRO Manía
Remítenos hoy mismo el cupón de pedido, que encontrarás en la solapa de la última página.
Solicita los números atrasados

Artist II

Ángel ANDRÉS

Nos encontramos ante la última novedad en programas de dibujo. La última, por el momento, ya que desde que apareció en el mercado aquella maravilla pionera en el campo del diseño gráfico, que era el Melbourne Draw, muchos programas han seguido su línea incorporando interesantes mejoras.

En esta carrera frenética por llegar a compararse con los mejores diseñadores gráficos existentes hasta ahora han concurrido programas como: Mac Paint y Mac Draw, de Apple, Gem para IBM y compatibles y programas para ordenadores más potentes. He aquí una de las paradojas de esta carrera, intentar conseguir programas como estos para ordenadores como el Spectrum, con la dificultad que supone. Lo más divertido del reto debe ser que hasta ahora lo van consiguiendo y el nivel de calidad de estos programas es muy parecido al que se consigue con los grandes ordenadores. Cada uno de los programas de esta loca carrera, han ido aportando sus pequeños granitos de arena para conseguir la perfección deseada. Así, Leonardo fue el primero en incorporar la capacidad de utilizar figuras geométricas predefinidas, Art Studio introdujo el sistema de manejo por menús y submenús, etc. «Artist II», ha recopilado todas estas ventajas, y, además, ha colocado algunas nuevas. A lo largo de estas páginas desglosaremos las habilidades de este nuevo diseñador y su potencia a la hora de convertir al usuario en un Leonardo da Vinci cualquiera.

INTRODUCCIÓN

La cinta contiene cuatro programas: «Artist II», «Page Maker», «Sprite & Font Design» y «Screen Compressor». Estos tres últimos, de los que nos ocuparemos más adelante, son programas complementarios al diseñador. Pero no por ser complementarios hay que olvidarse de ellos, ya que sus misiones específicas son, desde cualquier punto de vista, muy interesantes.

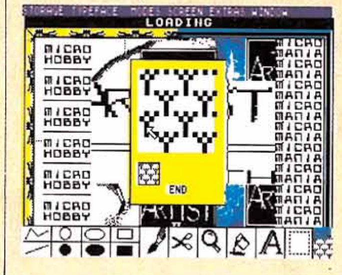
ARTIST II

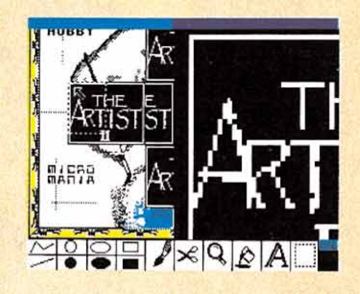
Una vez con el programa en memoria, tendremos en la pantalla de nuestro monitor la carátula de presentación con dos filas de iconos en la fila inferior y una línea de color azul, que incluye las palabras clave que referencian los seis menús principales del programa. Momentos antes de ver esta disposición inicial, nos interrogará sobre si se va a utilizar el almacenamiento en disco (obligatoriamente Opus), el AMX o Kempston Mouse, ratón que facilita el manejo del programa imitando al famoso precursor del sistema, Apple, y si vamos a utilizar un Interface Kempston para imprimir.

Tras responder a estas cuestiones, entraremos en el programa como ya hemos descrito anteriormente. Hay que hacer un inciso para resaltar la perfección de la carátula que representa las dos manos que no se sabe cuál está pintado a cuál, basado en el famoso boceto de Leonardo da Vinci.

Si somos los afortunados poseedores de un ratón AMX, habrá que aclarar que de los tres botones que posee dicho periférico sólo se usan dos, por lo que el que se encuentra a la derecha está inhabilitado. Los otros dos son utilizados para seleccionar o pintar, y para borrar o abortar cualquier tipo de operación.

Aparte del control por ratón se puede utilizar el teclado, en el que Q, S, I, y O son las teclas de movimiento, y M, N, las de activación y desactivación.





Menús

Storage

Una vez decidido el sistema de control, podremos mover la flecha a nuestro antojo por la pantalla. Para empezar la posicionaremos en el primer menú, que es referenciado por la palabra clave STORAGE (almacenamiento). Con este nombre ya podéis imaginar las opciones que se nos van a presentar en pantalla: carga, almacenamiento, verificación, catálogo y borrado de los archivos, siendo estas dos últimas sólo operativas si se utiliza una unidad de disco o microdrive, por lo que normalmente, en el caso de no utilizarlas, se verán de color verde en el menú. Esto se puede corregir para activar dichas opciones y posibilitar el acceso a microdrive y disco Opus, seleccionando la opción OTHER. Debemos tener cautela, ya que, la activación de estos periféricos implica que si se desea utilizar una de las operaciones de almacenamiento y no están conectados saldrá el típico mensaje de error de corriente inválida (O Invalid Stream), devolviendo el control al Basic. Para poder solucionar este problema, la opción OTHER es sustituida cuando se activa por TAPE, con lo que volvemos a la situación inicial de cargar o salvar en cassette.

Las dos siguientes opciones permiten la carga (LOAD FILL) o almacenamiento (SAVE FILL) de las tramas que originalmente se encuentran en el programa o las que el usuario desee crear. Más adelante veremos con más detenimiento el uso y creación de tramas.

También podremos desde este menú seleccionar una ZX Printer o similar, ya que el Artist II está preparado directamente para trabajar con los interfaces de impresora Kempston E, Opus o similares. Aquí habrá que hacer un alto en el camino para criticar tan escasas posibilidades directas de impresión, ya que, por supuesto, el programa permite ser preparado para trabajar con la mayoría de los interfaces existentes en el mercado; pero esto supone colocarse delante del manual y «pelearse» un poco con el Basic del Artist II.

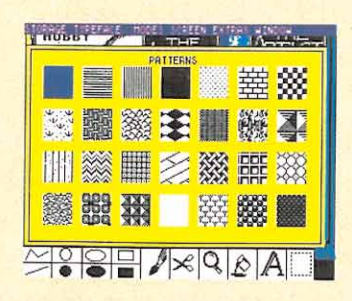
Existen cinco opciones más en este menú: el volcado directo de pantallas a impresora, ya sea a tamaño grande (LARGE DUMP), o pequeño (SMALL DUMP). También hacer copy de grises a los dos tamaños (GREY DUMP .L o .S), con lo que conseguiremos volcados en papel que difuminan las notorias diferenciaciones de tinta y papel tan comunes en el formato gráfico de los ordenadores Sinclair.

La última posibilidad devuelve el control al intérprete Basic, bien para la modificación de sentencias en el listado o para salir del programa.

Para evitar este menú sólo es necesario pulsar la tecla de derecha o izquierda, o mover el ratón de joystick en las direcciones anteriormente citadas.

Typeface

Este menú permite elegir entre cinco tipos de letras diferentes: normal, comprimida, negrita, gótica y futura. Todas ellas son redefinibles a gusto del usuario de un modo que explicaremos más adelante.



Modes

Aquí encontraremos las posibilidades de elegir nuevos colores, seleccionando PALETTE, para la tinta, el papel y el borde, aparte de ofrecer dos conmutadores para colocar el brillo y el flash en on u off. Con COLOUR indicaremos si queremos que la operación se desarrolle con los colores que hemos elegido o con la típica tinta negra y papel blanco. Las otras opciones tienen el mismo significado que los comandos del mismo nombre en Basic (INVERSE, OVER).

Screen

Todas las opciones de este menú son referidas a la pantalla entera, por lo que habrá que tener una cierta cautela al usarlas. Decimos esto por un pequeño problema que se puede plantear, ya que cuando entramos en el menú la primera opción seleccionada es la de CLEAR, que borra la pantalla. Si entramos en el menú sin demasiada atención, es probable que pulsemos la tecla de activar y borremos la pantalla. Teniendo en cuenta la posibilidad de corregir errores, el programador ha colocado otra opción (UNDO), que anula la última operación realizada, sea del tipo que sea; esto también se puede conseguir pulsando la tecla N.

Las opciones DOWN y UP sirven para observar bien la parte superior de la pantalla o bien la inferior. Tienen un sistema de uso bastante eficaz ya que la que está activada en ese momento es de color verde, lo cual en pantallas de líneas superior e inferior semejantes es bastante útil.

Las otras dos posibilidades que restan son VIEW, que posibilita la visión entera de la pantalla eliminando los iconos y el menú superior, y PATTERN, que activa o desactiva la plantilla cuadriculada, típica en todo buen programa de dibujo.

Extras

A primera vista puede parecer un menú pequeño, pero encierra dos de las más importantes opciones del programa: FONT DESIGN, que da entrada al generador de caracteres, y FILL DESIGN, que permite el acceso al diseñador de tramas. A éstas que trataremos con más detenimiento les acompaña la posibilidad de cambiar el sistema de control, ya sea por un joystick tipo Kempston, un ratón de la misma marca o el AMX.

Deteniéndonos un poco más en los dos diseñadores, diremos que el primero accede a una pantalla en la que observaremos de arriba a abajo los ocho caracteres seleccionados, uno de los posibles juegos y opciones de carga y almacenamiento. Moviendo el cursor podremos seleccionar cada uno de los caracteres, al mismo tiempo que también se permite la inversión en forma de espejo (MIRROR), o de papel y tinta (INVERT). Estas dos opciones se pueden aplicar a un caracter en especial, o al juego en su totalidad. El acceso a los seis juegos existentes, es permitido desde el menú, con lo que podremos observar cada uno de los tipos de letra. Las fuentes pueden ser rediseñadas como juegos alfabéticos, GDU o tipos diferentes de brocha, ya que estas últimas están incluidas en el juego 6.

El diseñador de tramas tiene un formato de 16 x 16 pixels; en la parte inferior permite observar cómo queda la trama a tamaño normal. Para salir de él sólo deberemos seleccionar la opción END.

Window

Este quizá sea uno de los más atractivos menús del programa. Con él, la ventana que hayamos abierto previamente, podrá ser borrada, movida, insertada, girada e invertida en forma de espejo o de atributos. Con estas opciones la ventana se convierte en una pantalla propiamente dicha con todas las posibilidades que esto implica. Si seleccionamos MOVE nos aparecerá en la parte superior un menú de seis opciones, de las que MIR e INVERT ya conocemos cómo funcionan. TURN gira la ventana noventa grados a la izquierda, BLEND y MIX mezclan la ventana con el contenido de la pantalla y QUIT nos devuelve el menú principal.

Las opciones THICKEN y OUTILNE, alteran la línea exterior de los componentes de la ventana, ya sea doblando su grosor o trazando una línea exterior. SCROLL posibilita una deformación en las ocho posibles direcciones del contenido de la pantalla.

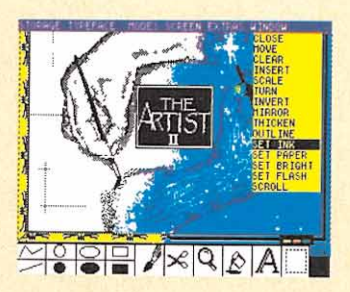
Iconos

En estas tres líneas se encuentran todos los elementos que un buen dibujante necesita. Las líneas se trazan eligiendo el punto inicial de la línea pulsando "N" y el punto final pulsando "M". La diferencia sustancial entre los dos iconos de rectas consiste en que el superior traza líneas tomando como punto inicial el final de la última recta, mientras que el superior toma siempre como inicial el fijado de antemano, a no ser que coloquemos otro punto inicial. Para anular cualquier punto o error de trazo, podemos pulsar "N".

El uso de las figuras geométricas es bastante sencillo; seleccionas la figura a plasmar, pulsas "N", con lo que situarás el centro del círculo o la elipse, o la esquina superior izquierda del rectángulo o cuadrado; sólo te resta situar un punto de referencia de la figura y pulsar "M".

El tipo de brocha, seleccionable entre 12 pinceles y un spray, es rediseñable utilizando el FONT DESIGN, ya que de los trece primeros caracteres de la FONT seis son los diferentes grosores de brocha.

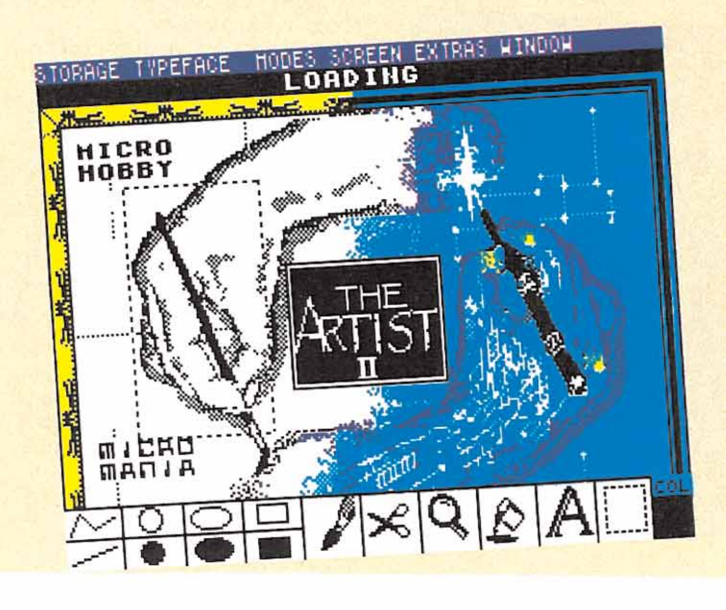
El icono de las tijeras selecciona la posibilidad de un corte de pantalla, semejante a abrir una ventana, pero con un tamaño no necesariamente cuadriculado. Al entrar en esta opción se nos ofrecerá la posibilidad de insertar el corte en cualquier otra pantalla (INSERT). Una vez elegida la zona sobre la que se va a cortar, aparecerá otro menú con seis posibilidades distintas de corte. La manera más sencilla de realizarlo es trazar el borde y llenarlo con FILL. Así la zona marcada aparecerá en la mitad derecha de la pantalla. Es posible el corte circular para lo cual tendrás que situar el centro y amplitud con PLOT, para después seleccionar la opción CIRCLE. Si queremos comprobar el corte sólo deberemos pulsar el 5 (SHOW), con lo que todo lo que no esté incluido en la zona cortada desaparecerá. Cuando hayamos terminado, pulsando EXIT saldremos a la pantalla total donde podremos colocar nuestro corte, aparte de posibilitar su inversión (MIR, INVERT) o mezcla (MIX, BLEND).



La única diferencia entre lo que consigue este icono y el de la apertura de ventanas, es que el primero posibilita cualquier ventana poligonal o circular, mientras que el último sólo permite bloques cuadrangulares.

La lupa permite una ampliación al máximo permitido, lo que facilita poder retocar los detalles más pequeños de la pantalla en creación. Al seleccionar esta opción veremos la pantalla dividida en dos: la mitad izquierda que es una visión a tamaño normal de la pantalla en la que se incluye la ventana de ampliación; la mitad derecha proporciona la visión de la zona marcada por la ventana ampliada. Para cambiar de zona sólo es necesario mover la flecha hasta la parte deseada y pulsar la tecla de selección. Para moverse hacia el extremo derecho del SCREEN$, tendrás que posicionar varias veces el cursor en el extremo derecho de la mitad que aparece a tamaño normal. Para regresar a la visión normal sólo es necesario mover la flecha hacia la zona de iconos.

La lata posibilita el llenado de una zona cerrada con la tinta seleccionada en ese momento o con la trama que hayamos seleccionado o creado. Las te-



clas 7 y 8 permiten el cambio de la trama actual sin necesidad de acudir al menú correspondiente. Para poder corregir un error de llenado o de elección de trama, sólo debes pulsar la tecla de desactivación o la opción UNDO del menú SCREEN.

Para posibilitar la inserción de texto está el icono que presenta la letra "A". Anteriormente debemos seleccionar el tipo de letra que deseemos en el menú TYPEFACE; tras la selección aparecen dos paréntesis para situar el comienzo del texto. Una vez fijado el inicio, hay que pulsar la tecla de activación y, a partir de ese momento, podremos colocar el texto deseado. Para finalizar hay que pulsar ENTER.

La opción de apertura de ventanas es una de las más útiles. En el caso de no haber abierto ninguna o cerrado todas las existentes, el programa considera a la pantalla completa como una ventana. Al seleccionar el icono, veremos un rectángulo de líneas discontinuas que puede posicionarse donde el usuario desee. Habrá que fijar inicialmente una de las cuatro esquinas y posteriormente, adecuar la ventana a la zona en cuestión. Para poder cambiar la posición de las esquinas de la ventana, hay que pulsar la tecla de desactivación. Para fijarla, pulsar "M".

COL nos indica la tinta y papel en el momento actual y también posibilita el cambio de dichos atributos. Para modificarlos existen dos sistemas: seleccionar el icono COL, con lo que nos aparecerá el menú correspondiente, y utilizar el sistema de teclas que conlleva el programa; estas últimas son: 1-2, para cambiar la tinta, 3-4 para el papel, 5 para el brillo y 6 para el flash. Este último sistema es el más rápido de los tres, pero quizá el más incómodo porque los tonos seleccionados aparecen activos en la palabra COL, mientras que los otros dos indican de manera más notoria, los colores seleccionados.

Por último sólo queda la opción de tramas. Está debajo de la palabra COL y marcará la trama seleccionada en el momento actual. Para modificarla sólo hay que posicionar el cursor sobre la actual y aparecerán en pantalla todas las posibles existentes en memoria. En el caso de diseñar una con FILL DESIGN, ésta será activada una vez finalizada la operación.

Suponemos que en estas líneas habrá quedado claro para que sirven cada uno de los menús, iconos y opciones del programa. Pasaremos ahora a explicar los programas complementarios que acompañan al diseñador en la misma cinta.

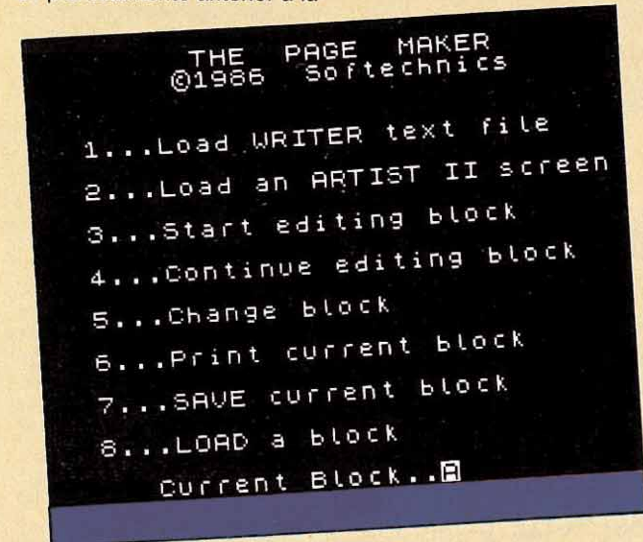
PAGEMAKER

Este es el siguiente programa al «Artist II» en la cara uno de la cinta. La traducción literal de su nombre sería «hacedor de páginas» y esa va a ser su misión. El único problema que se nos va a plantear es que sólo puede utilizarse en combinación con textos editados con «The Writer», el tratador de la misma casa, que tampoco existe a la venta en España, de momento.

Como hemos indicado, este programa nos va a permitir crear una página de tamaño DIN A4 con mezcla de gráficos y texto. Para ello dividirá la página en cuatro bloques horizontales iguales marcados con las teclas A-D. Cada sección es equivalente a un par de pantallas de formato Spectrum, o 24 líneas de texto en el formato de «The Writer». Cada pantalla de texto mostrará la mitad de caracteres (32) de la anchura normal del editor (64).

Como veréis este tipo de medidas hace que sea necesario un planteamiento anterior a la hora de ponernos a maquetar la página. Para ello deberemos saber que una página escrita con «The Writer» ocupa 96 líneas de 64 caracteres.

El programa permite la posibilidad de cargar desde un sólo carácter (de 8 x 8 pixels), hasta la pantalla entera, por lo cual sus capacidades de diseño son inmensas.



Opciones de impresora

El programa viene preparado directamente para trabajar con la mayoría de las impresoras compatibles Epson, con el Interface Kempston E o el del disco Opus. Para poder colocar estos dos últimos se necesita teclear dos líneas en el listado Basic. Para ello, si se va a utilizar un Interface Kempston hay que «brekear» el programa y teclear estas dos líneas:

```
21 COPY: REM CHR$ 0
22 LOAD "writload" CODE
   23424
```

Estas dos líneas son necesarias por una incompatibilidad e interferencia entre la zona ocupada por el periférico y el sitio en el que se coloca «writload». Si deseas tener siempre el cargador modificado para trabajar con Kempston E, después de haber tecleado esto sólo deberás editar SAVE "PAGEMAKER" LINE 20.

En el caso del Opus sólo será necesario hacer Break y teclear OPEN #3, "b" y RUN para volver al menú. Para el caso de cualquier otro periférico debemos preparar el programa de acuerdo al protocolo de éste, al igual que explicamos para el caso del «Artist II».

Menú principal

En estas 9 líneas se nos presentan todas las posibles opciones a realizar. Las dos primeras ofrecen la posibilidad necesaria para trabajar de cargar un texto editado con «The Writer» o una pantalla diseñada con el «Artist II». La opción 3 selecciona la entrada al bloque actual. Para cambiar este último deberemos pulsar 5 y para imprimirlo 6; las dos últimas opciones sirven para cargar o salvar los bloques editados. La última línea nos indica el bloque seleccionado en el momento actual.

Manejo

Una vez hayamos cargado la pantalla o bloque de texto necesario para el inicio de la edición, entraremos en el pulsando 3; veremos un cursor en forma de X que nos servirá para marcar la zona a llenar, posicionando la esquina superior izquierda del bloque y la esquina opuesta, exceptuando el caso de colocación de un solo carácter, en el que habrá que pulsar dos veces seguidas la tecla de activación. Una vez fijados los dos puntos aparecerá un trozo de texto o dibujo del mismo tamaño que el bloque. Con éste en pantalla podremos moverle en la dirección deseada hasta encontrar la colocación exacta,

tras lo cual fijaremos la zona. En el caso de error se podrá abortar la operación pulsando Break. Para volver al menú hay que pulsar CAPS. Debemos aclarar que hay que establecer un orden de preferencias sobre si desean colocar los gráficos o el texto inicialmente.

Una vez colocados los bloques necesarios podremos salir al menú para cargar los que nos falten. Hay que recordar que cada sector ocupa dos pantallas, por lo que si movemos el cursor hacia la derecha veremos la parte perteneciente al bloque indicado.

Últimos datos

Hay que reseñar que el «Pagemaker» posee las mismas cinco fuentes de caracteres que lleva el «Artist II», por lo que si el tipo de letra del texto que hemos cargado no es el adecuado para la maquetación que estemos realizando podremos cambiarlo utilizando el carácter "/x", donde x es un número que varía de 0 a 4, indicando el juego de caracteres a utilizar. También pueden subrayarse o invertir caracteres especiales "{ }", para subrayar y "[ ]", para invertir. Estos símbolos pueden ser modificados en las líneas 110 a 160 del listado, por si la versión de Spectrum posee esos caracteres en otro lugar que no sea el original.

No es aconsejable utilizar archivos de textos de más de 7 K, ya que el programa se saturaría y podría resetear el sistema.

Pasaremos ahora a la segunda cara de la cinta, donde encontraremos el diseñador de Sprites y el compresor de pantallas.

SPRITE & FONT DESIGN

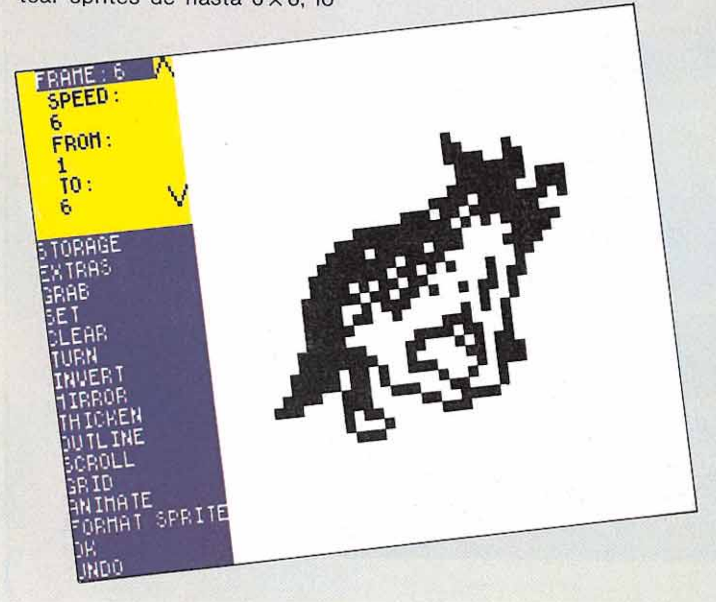
Tras este nombre tan aparente se encuentra uno de los mejores diseñadores que hemos visto. Una vez encargado nos preguntará si deseamos usar un ratón Kempston o AMX, y entraremos en la pantalla de trabajo. Muchos de los menús que se nos presentan nos serán familiares por existir ya en el «Artist II». Nos referimos a STORAGE, EXTRAS, CLEAR, SCROLL, OK y UNDO. El objeto del programa es diseñar sprites de, como máximo, 6 × 6 caracteres, con unas posibilidades que hasta ahora sólo aparecían en las rutinas de diseño que utilizan los programadores profesionales. Por ello el valor de este programa es suficiente por si solo sin tener que ser un complemento del «Artis II». Más bien habría que decir que con la colaboración de los dos se puede acelerar bastante la creación de los gráficos para cualquier tipo de programa.

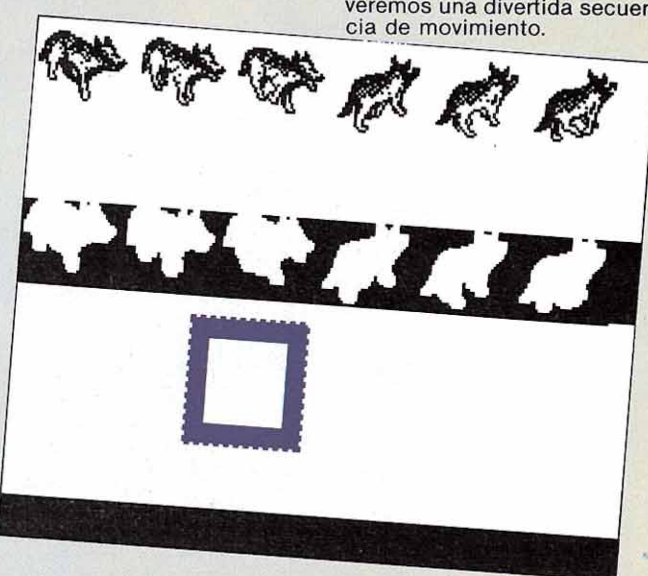
Manejo

La mayoría de las opciones han sido explicadas en párrafos anteriores, por lo que omitiremos repetir ideas ya conocidas.

El programa permite formatear sprites de hasta 6 × 6, lo cual no obliga a trabajar en ese tamaño. Para poder realizar otro tipo de formato deberemos seleccionar la opción FORMAT SPRITE, que nos pedirá las coordenadas x e y del nuevo tamaño. Se pueden grabar los diseños almacenados en la pantalla accesoria, mediante la opción GRAB, que nos los trasladará a la tableta de trabajo. Con SET realizaremos la opción inversa, y GRID nos quitará la plantilla cuadriculada. En la esquina superior izquierda veremos el sprite actual a tamaño normal, al mismo tiempo que dos flechas y el número de sprite con el que trabajamos. Se pueden crear hasta 79 sprites de 3 × 3, por lo cual será necesario numerarlos. Las flechas nos permitirán acceder de manera ascendente o descendente al catálogo de sprites que hayamos diseñado.

Una de las opciones más interesantes es la de la animación (ANIMATE). Cuando la seleccionemos nos preguntará la velocidad que deseamos imprimir, el sprite origen de la animación, y el final; es decir, cuál es el orden de sprites a seguir. Como bien dice el refrán «una imagen vale más que 1.000 palabras por lo que mejor será explicar los pasos a seguir para conseguir una demostración práctica de esta opción. Una vez cargado el programa veremos que en la pantalla de almacenamiento tenemos un lobo sacado de «Fairlight» (ya que el programador del «Artist II» es el mismo), en seis posturas diferentes; sólo tendremos que grabar cada uno de ellos en los sprites numerados del 1 al 6. Cuando pidamos animarlos y hayamos seleccionado la velocidad, le damos como sprite origen el 1 y como final el 6, y veremos una divertida secuencia de movimiento.

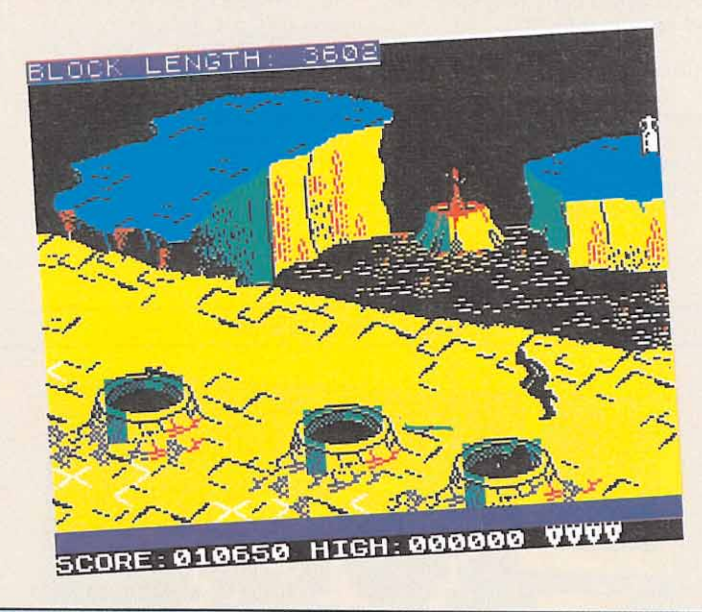




SCREEN COMPRESOR

Al igual que su antecesor, el «Artisti II» lleva un compresor de pantallas exacto al de la primera versión y con el mismo manejo y función; la de reducir el espacio ocupado por una pantalla en memoria.

El control es sencillo; se debe cargar la pantalla o pantallas a comprimir. Una vez en memoria nos mostrará el archivo y la longitud que va a ocupar, ya que la compresión es automática. En el menú nos aparecerán los bloques cargados y la memoria disponible en ese momento. Sólo nos resta salvar los bloques que hayamos comprimido. Como ejemplo diremos que una pantalla de presentación de un juego comercial queda reducida a unos 2 K o 3 K, aproximadamente.



Para poder utilizar estas «cuasipantallas» (decimos lo que cuasi por el número de K que ocupan), es necesario un pequeño listado Basic. Suponiendo que hayamos cargado tres pantallas diferentes y las hayamos salvado todas en el mismo bloque sólo será necesario teclear lo siguiente:

```
10 CLEAR 49999
20 LOAD ""CODE 50000
30 INPUT "PANTALLA ?";X
40 POKE 50002,X
50 RANDOMIZE USR 50000
60 PAUSE 0: GO TO 30
```

Con el poke de la línea 30 seleccionaremos cuál de las tres pantallas grabadas en el bloque deseamos visualizar. La última línea realiza un pausa, antes de volver a preguntar qué bloque se quiere ver.

CONCLUSIONES

Hemos descubiero los pros y los contras de este programa de la casa Softechnics. Resumiendo sus cualidades diremos que es cómodo de manejo, facilita la corrección de errores rápidamente, posee unas instrucciones claras, concisas y completas, y una gran potencia en cada uno de los campos. Resaltar también la calidad de los programas complementarios, «Pagemaker» y «Sprite & Font Design», los cuales, por sí solos, serían programas resaltables en el campo de las utilidades.

Las deficiencias son como en todo este tipo de programas (exceptuando el Art-Studio), la poca orientación hacia periféricos no fabricados en Inglaterra, con lo que los usuarios españoles, tenemos que «pelearnos» con los programas Basic para poder acceder a todas las posibilidades del programa (de impresión o almacenamiento).

Otro grave inconveniente es la imposibilidad de conseguir el programa en España, pero esperemos que dentro de poco alguna empresa española se moleste en adquirir los derechos de importación de este magnífico programa.





LOGO PARA NIÑOS



Sofía Watt. Miguel Mangada. M. Teresa Gómez
Paraninfo
168 Págs.

Este texto surge para que los más pequeños puedan aprender este popular lenguaje de programación. Destaca en él su carácter didáctico y ameno conseguido gracias a sencillos ejemplos de la vida cotidiana y a la presentación de cada tema con divertidos gráficos. Siendo conscientes sus autores de las diferencias entre los lectores adultos y los niños han incluido en cada capítulo notas dirigidas a los adultos para que orienten al niño en el estudio de este lenguaje. Así encontraremos referencias sobre temas en los que se debe insistir así como recomendaciones sobre el aprendizaje. Resulta de este modo un libro interesante dirigido a los niños que descubrirán en él una divertida forma de aprender.

AMSTRAD



I. Ramón. P. Buera. V. Trigo
Paraninfo
110 Págs.

Dentro de la colección Guía Fácil de Paraninfo se incluyen varios títulos. Este que nos ocupa surge con la intención de acercar el Basic del Amstrad a quienes no tengan ningún conocimiento previo sobre este lenguaje. El sencillo planteamiento del texto, le convierten en un sustituto de manual abarcando temas tan variados como color, sonido o almacenamiento, pasando también por la explicación de comandos, funciones y cadenas.
Presentado de forma didáctica con pequeños programas y gráficas permitirá a sus lectores aprender de forma amena este lenguaje, aunque quienes deseen profundizar en el tema deberán recurrir a textos más complejos.

PROYECTOS DE PERIFÉRICOS PARA AMSTRAD Y MSX



Owen Bishop
Anaya
192 Págs.

A lo largo de las 192 páginas de que consta este libro encontraremos la descripción detallada de circuitos electrónicos que permiten crear curiosos periféricos para MSX y para los ordenadores Amstrad de la serie CPC.

El texto incluye además de las numerosas gráficas de cada circuito pequeños programas en Basic para manejar a través de software los periféricos. Podremos crear desde digitalizadores de imágenes, a controladores de luces, maquetas o modelos. También tienen cabida periféricos curiosos como detectores de lluvia, termómetros o incluso un medidor solar.

Este es pues un texto interesante, dirigido a los más «manitas» de la casa que disfrutarán construyendo periféricos completamente innovadores en el mundo del hardware.

COMMODORE 128



C. Longhi
Paraninfo
237 Págs.

Este libro está dirigido a todos los usuarios de Commodore interesados en introducir mejoras en el rendimiento de su ordenador, así como para quienes deseen de una forma u otra adentrarse en el mundo de la programación. De este modo se explicará paso a paso cómo elaborar algunos programas incluyendo detalles técnicos sobre el funcionamiento y la estructura del ordenador. De forma progresiva se irán analizando temas tan variados como gráficos, comandos, la memoria o el teclado entre otros aspectos destacados. A lo largo de sus páginas aprenderemos conceptos, ejemplificados con programas en Basic, así como con gráficas y cuadros que resumen los conceptos, para una mejor asimilación. Un texto adecuado para los usuarios de Commodore interesados en aprender algo más sobre su ordenador.


¡No es un farol!
N.º 6
ESPECIAL
MICRO HOBBY
CONTROL DE SPRITES
Una rutina superpotente para mover bloques de gráficos
MOVIMIENTO Y TECLADO
y la animación de figuras
TÉCNICAS DE MAPEADO
DETECCIÓN DE CHOQUES
ESPECIAL GRÁFICOS
Con rutinas completamente inéditas para crear tus propios gráficos
Y ADEMÁS: Guía completa de todos los programas de diseño gráfico
ESPECIALES
HOBBY PRESS
AMSTRAD Especial
Técnicas profesionales de dibujo en tres dimensiones (Amstrad CPC).
Creación de dibujos animados por ordenador (Amstrad CPC).
CAD/CAM: TODO SOBRE EL DISEÑO ASISTIDO PARA PC.
Filmation: cómo se han hecho los mejores juegos para Amstrad (CPC).
tu mejor jugada
¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!

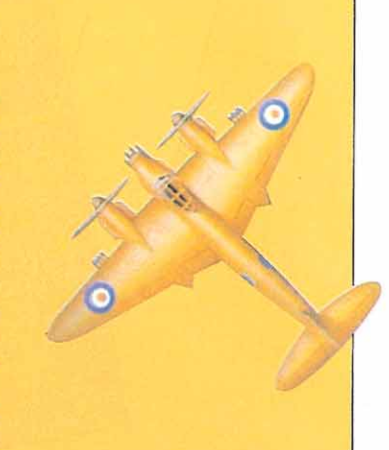
CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

ACE OF ACES

Si quieres que no se te acabe el combustible haz lo siguiente: cuando se termine el primer tanque, tíralo, así ahorrarás peso. Cuando se termine el segundo, y último tanque, no lo tires, el ordenador te avisará de que te deshagas de él, pero el fuel no se te acabará y podrás regresar completamente vivo.

Juan R. Álvarez
(Madrid)



SPECTRUM

SPY HUNTER

Un truco para este juego consiste en dar al joystick hacia abajo lo más fuerte que puedas y así aparecerá el camión de armas, pero tendrás que esperar un poco.

Pablo Ruiz de Velasco y
Tomás Redondo
(Madrid)



COMMODORE

1942

En la octava fase del juego, cuando aparece el avión gigante, si queremos que no nos mate, colocaremos nuestro avión lo más arriba y hacia la izquierda que podamos así sus disparos no nos alcanzarán. Con este truco conseguiremos pasar a la siguiente fase sin ningún problema.

Alfredo Ariel Dorado
(Argentina)

SPECTRUM

NOSFERATU

En el número 22 de la revista MICROMANÍA y concretamente en la sección «Patas Arriba», al mapa del «Nosferatu» le faltaba una pantalla que está muy oculta y que hay que tener mucho cuidado y ojo para descubrirla. Se trata de la pantalla que está situada en la biblioteca y que tiene un pasadizo secreto hacia las escaleras; pues bien, en esa misma pantalla de la biblioteca, si nos dirigimos al norte, tomamos la escalera y la empujamos hacia la izquierda, justamente después del hueco que existe entre las estanterías de libros, nos subimos por ella y llegaremos a una habitación en la que se encuentran las cerillas con las que puede encender las lámparas o el candelabro.

Óscar Carrascal Garrido
(Ciudad Real)



AMSTRAD

SIR FRED

A continuación, dos trucos para este juego: en la pantalla del puente levadizo hay una puerta por la que no podemos pasar si no tenemos en nuestras manos la llave amarilla. Pues bien, para conseguir atravesarla hay que hacer lo siguiente: ante todo debemos llevar la espada; al entrar en la habitación (por la izquierda) desenvainamos rápidamente la espada y retrocedemos, con lo cual nos hallaremos en la pantalla del arco y de las flechas. Ya sólo tendremos que subir por las cadenas del puente y seguir nuestro camino.

Marcos Martínez
(Cádiz)

COMMODORE

EREBUS

Para conseguir vidas extra fácilmente, lo que hemos de hacer es situarnos en el margen superior izquierdo de la fase intermedia de 30 segs. que se nos da para obtener más puntos; una vez situados en este lugar hay que disparar ininterrumpidamente hasta que se acabe el tiempo, con lo cual obtenemos una nave de regalo. El truco no es del todo infalible, pero si se dispone de un joystick con disparo automático, la cosa se nos facilita en extremo. En el caso de que se nos acerque algún enemigo de forma peligrosa, moviéndonos un poco (desde el margen superior izquierdo) hacia abajo evitamos el peligro.

Alberto Barroso
(Barcelona)

THE WAY OF THE TIGER

Estos trucos son para todos aquellos que posean este juego tanto en MSX como en Spectrum y quieran concluir con éxito la primera y segunda fase. Cuando sale el primer menú, escogeremos «1.Play Whole The Game», se cargará el «Unarmed Combat» y jugaremos con la energía a tope. Tienes 10 enemigos que vencer y éstos son sus puntos débiles:

Puntos débiles 1.ª Fase:

1. Ninja. Todas las llaves sirven.

2. Enano. Mutante a monje. Patada frontal y patada «rompetibias».

3. Monje Mutante Enano. Patada a la cabeza y «salto del tigre».

4. Hombre rinoceronte. Patada frontal, puñetazo hacia abajo y patada «rompetibias».

5. Gordos. «Patada del tigre».

Claves.

Patada frontal. Disparo ←
Patada «rompetibias». Disparo ←↓
Saltar ↑
Agacharse ↓
Izquierda ←
Derecha →
Cambiar posición. Disparo + posición deseada ←→
Agacharse sin protegerse ↓
Salto del tigre. Disparo ↑
Salto hacia atrás. Disparo ↓
Puñetazo a la cara ↲
Puñetazo al estómago ↰
Patada a la cara. Disparo ↲
Patada a la cara de espaldas. Disparo ↳
Golpe en la nariz con el lateral de la mano ↳

Al finalizar pondrá «You have mastered the unarmed combat» y podremos cargar la otra parte.

Puntos débiles 2.ª Fase:

1. Esqueleto. Todos los golpes.
2. Ninja. Golpe en el estómago.
3. Enano. Golpe al tobillo.
4. Ninja. Todos los golpes.

Claves.

Salto ↑
Agacharse ↱
Salto más alto. Disparo ↓
Golpe al tobillo. ↰
Golpe al estómago. Disparo ←
Golpe cabeza por arriba ↲
Izquierda ←
Derecha →
Golpe barbilla. Disparo ↲
Golpe pie. Disparo ↰
Golpe a la cabeza circular. Disparo ↳
Golpe a la cabeza circular. Disparo +

Consejos 1.ª y 2.ª Fases:

— Con el rinoceronte nunca pegar patadas ni golpes a la cara, no hace efecto.

— En el tronco nunca saltes porque caerás al agua.

— En la primera fase moverse unos 20 pasos a la derecha y practicar los golpes.

Gonzalo Sua Torres
(Barcelona)

COMMODORE

ELITE

Tener más de 300.000 Cr. Valoración de combate Dangerous (peligroso). Es el resultado de unos 1.200 viajes entre planetas. Para ello no hay más que salvar el resultado del programa que os envío en cinta o disco, y luego llamarlo desde el juego Elite.

Federico Iborra
(Madrid)



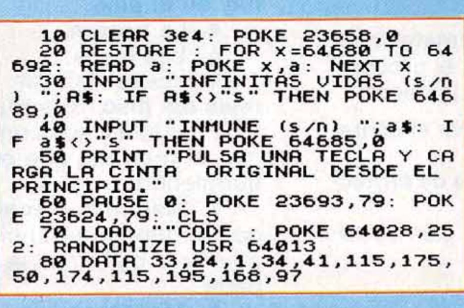

```
10 FORN=9648TO9724:READA:POK
   EN,A:NEXT
20 PRINT"SI ESTA EL CASSETTE
   PREPARADO PARA GRABAR, PU
   LSA UNA TECLA":POKE198,0:
   WAIT198
30 POKE43,176:POKE44,37:POKE
   45,253:POKE46,37:SAVE"DAN
   GER",1,1
40 REM PARA DISCO SAVE"DANGE
   R",8,1
50 DATA16,124,184,37,45,36,1
   ,169,219,0,49,189,134,70,
   64,7,151,151,15
51 DATA15,0,0,37,0,0,0,0,0,0
   0,35,0,0,0,0,0,0,56,0,0,2
   55,255,127
52 DATA1,255,255,255,0,0,0,2
   14,4,0,7,11,3,0,0,55,8,22
   ,41,18,30
53 DATA0,54,3,0,0,0,193,205,
   5,0,236,67,69
```

SPECTRUM

SCOOBY-DOO

Cargador para obtener infinitas vidas en la versión original del Spectrum.

Juan Ortega Martínez
(Madrid)



```
  10 CLEAR 3e4: POKE 23658,0
  20 RESTORE : FOR x=64680 TO 64
692: READ a: POKE x,a: NEXT x
  30 INPUT "INFINITAS VIDAS (s/n
) ";A$: IF A$<>"s" THEN POKE 646
89,0
  40 INPUT "INMUNE (s/n) ";a$: I
F a$<>"s" THEN POKE 64685,0
  50 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTA  ORIGINAL DESDE EL
PRINCIPIO."
  60 PAUSE 0: POKE 23693,79: POK
E 23624,79: CLS
  70 LOAD ""CODE : POKE 64028,25
2: RANDOMIZE USR 64013
  80 DATA 33,24,1,34,41,115,175,
50,174,115,195,168,97
```

SPECTRUM

ENDURO RACER

Para llegar hasta la cuarta fase sin complicaciones: al comenzar la partida, mantén pulsada la tecla CAPS SHIFT y aprieta la Q (con pulsarla una sola vez basta). Aunque el marcador de velocidad permanezca a cero, completarás el recorrido a una velocidad asombrosa. Puedes incluso soltar los mandos. Si al pasar la fase (o tras un choque) la moto se detiene, repite la operación.

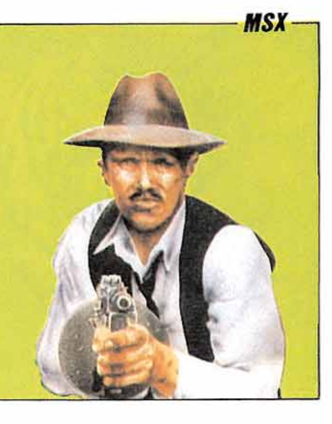
Juan Ortega Martínez
(Madrid)

MSX

COSA NOSTRA

Un cargador de balas y vidas infinitas para este programa es el siguiente: 10 SCREEN 1:CLS: PRINT "OPERA":BLOAD "CAS:",R.

Juan Antonio Baeza Virto
(La Rioja)



SPECTRUM

DYNAMITE DAN II

Para pasar cada fase tendréis que encontrar un disco que se halla en este nivel, una vez localizado, debéis introducirlo en la máquina de los discos, una vez hecho esto y habiendo recogido algunos objetos como, por ejemplo, el combustible (que no debe faltar), bomba, linterna, etc... deberéis regresar al principio, a la pantalla del dirigible. Subiréis en él y así podréis pasar de fase. En las otras fases igual, pero tened cuidado, hay lugares donde al pisar puedes correr el peligro de caerte al agua.

Javier López Tallada (Jaén)



SPECTRUM

SPACE HARRIER

Habréis observado que cuando vais a terminar una fase aparece siempre un enemigo de mayor tamaño, un dragón, unas caras dando vueltas en círculo, etc... Una forma de librarse de ellas es la siguiente:

Cuando el enemigo os ataque frente a frente intentar esquivar sus disparos hasta que vuelva de nuevo hacia nosotros. Realizar esta operación 2 ó 3 veces y conseguiréis pasar de fase.

Jesús Javier López (Jaén)

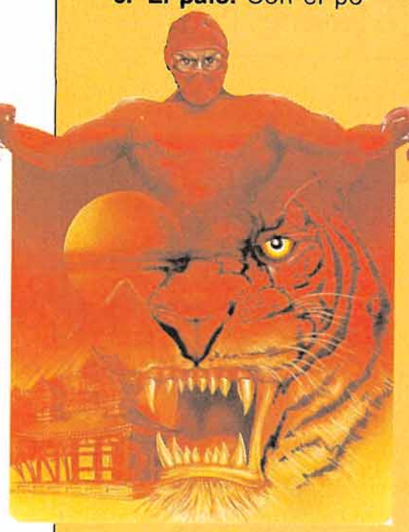
COMMODORE

AVENGER

Para poder matar a los tres malvados, el procedimiento es el siguiente:

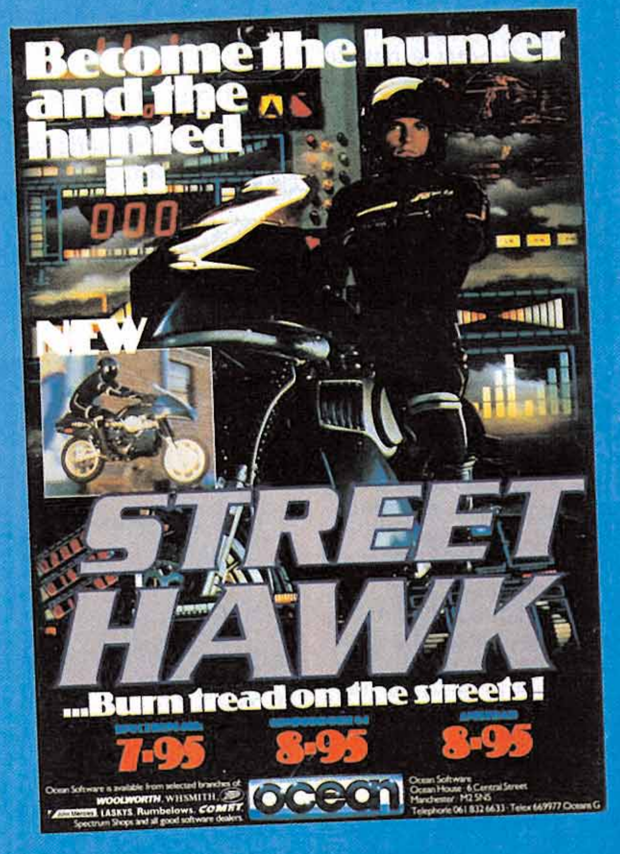
1. Encontrar el **cántaro mágico.**
2. **La órbita** de protección.
3. **El palo.** Con él podemos abrir las rejas que hay en el piso.
4. **La poción.**
5. **Los lagos.**
6. Luego buscar las **rejas del piso.** Nos tiraremos por ella y nos conducirá al malvado que está durmiendo.
7. Matamos al **malvado,** saltamos por encima de él y le quitamos la espada.
8. Matamos a **la monja.**
9. Buscamos en el sótano el **puño de acero.**
10. Matamos al **último malvado.**
11. Cogemos la **herradura.**
12. Tomamos el **pergamino** sagrado.
13. Buscamos la **salida** que se encuentra cerca de donde cogimos el palo y de este modo habremos completado el 100 por 100 de la aventura.

Gustavo Ansaldi (Argentina)



SPECTRUM

STREET HAWK



Cuando empecéis la partida, perseguir a los coches que os disparan, sin dejar de dispararles a ellos, continuar hasta que se haya cometido el robo. Una vez hecho esto, pararéis y veréis a unos hombres que corren hacia una furgoneta, dispararles a todos sin dejar que se os escapen o al menos intentar que sean los menos posibles. Una vez realizado esto, buscaréis a un coche negro que va disparando, disparar contra este coche y destruirlo, entonces pasaréis a la siguiente fase.

No olvidéis que es importante disparar contra los demás coches, motos, etc... Si no podéis disparar, apretad la hiperpropulsión, ya que podéis ser cazados por los coches de la policía.

Si por algún motivo chocáis contra algún coche o algo parecido, veréis que la velocidad irá disminuyendo. En el caso de que un coche os dé por detrás, saltad 2 ó 3 veces hasta que consigáis acelerar de nuevo. Las demás fases se pasan también de esta manera.

Jesús Javier López (Jaén)

MSX

H.E.R.O.

Con este miniprograma podrás llegar al final del rescate, el cual no finalizará si no superas la cantidad de 1.000.000 de ptas. Estoy seguro que lo conseguirás. Este miniprograma sólo vale para los originales. La desprotección del juego no se adaptará a las reglas del miniprograma, con lo que no obtendrás vidas infinitas.

Javier Vila Lugo
(Madrid)

```
10 REM **********
20 REM ** HERO **
30 REM **********
40 CLS
50 KEY OFF
60 COLOR 15,1,1
70 LOCATE 5,10
80 PRINT"H.E.R.O. IS LOADING ..."
90 BLOAD"CAS:"
100 POKE&HD7B3,&HC3
110 POKE&HD7B4,&H0
120 POKE&HD7B5,&HFE
130 FOR I=0 TO 12
140 READ A
150 POKE &HFE00+I,A
160 NEXT
170 DATA 0,0,0,&HED,&H56,&H3E,&HFF,&H32,&HC2,&H80,&HC3,&H0,&H80
180 DEFUSR=PEEK(64703!)+(256)*PEEK(64704!)
190 PRINTUSR(0)
```

SPECTRUM

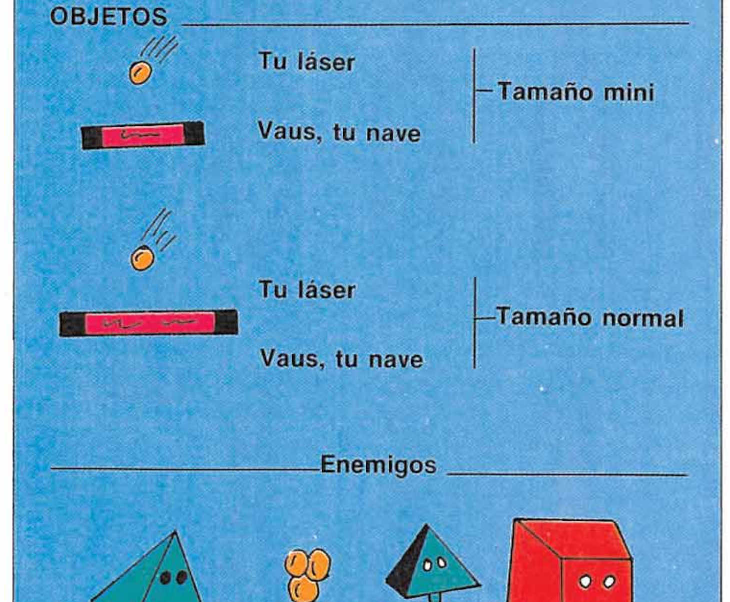
ARKANOID

Y desapareció, no se sabe cómo, pero desapareció. En un momento en el que la nave «Vaus» fue al «WC», Arkanoid desapareció. Maldita sea —pensó Vaus— otra vez a rescatarla (léase libro de récords) no se le pude dejar un momento sola. Y por una vez más (con ésta ya van 10.038) la pobre Vaus como buena que es ella se fue a rescatarla.

La descripción detallada de objetos y cápsulas sin duda os ayudará a acompañada en el rescate.

CÁPSULAS

S. La bola va a menos velocidad.
P. Vida extra.
L. Permite disparar.
C. Puedes coger el láser y apuntar.
E. Aumenta el tamaño de Vaus.
D. Aparecen 3 bolas.
B. Te permite salir de la pantalla en la que te encuentras.



MSX

NINJA KAGE

¿Quién no ha querido pasar todas las pantallas de este juego? La pantalla tercera es una de las más difíciles; no obstante, hay personas que la han conseguido pasar, pero para que no tengas que volver a pasar más horas delante del televisor teclea el programa cargador y verás cómo se te hace más fácil el juego y pasarás más pantallas que los veteranos.

Javier Vila Lugo
(Madrid)

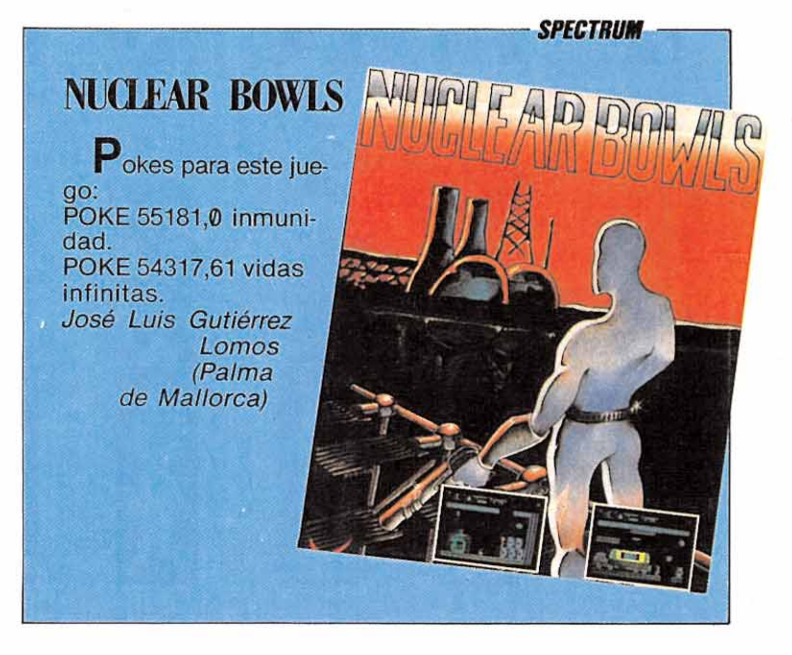
```
40 KEY OFF
50 CLS
60 COLOR 15,1,1
70 BLOAD"CAS:"
80 FOR I=0 TO 7
90 READ A
100 POKE &HEF56+I,A
110 NEXT I
120 DATA &H3E,&HFF,&H32,&H49,&H9A
130 DATA &HC3,&H04,&H80
140 LOCATE 6,10:?"KAGE IS LOADING ..."
150 DEFUSR=PEEK(64703)+(256)*PEEK(64704)
160 A=USR(0)
```

SPECTRUM

NUCLEAR BOWLS

Pokes para este juego:
POKE 55181,0 inmunidad.
POKE 54317,61 vidas infinitas.

José Luis Gutiérrez Lomos
(Palma de Mallorca)



EL JUEGO DE LOS LECTORES

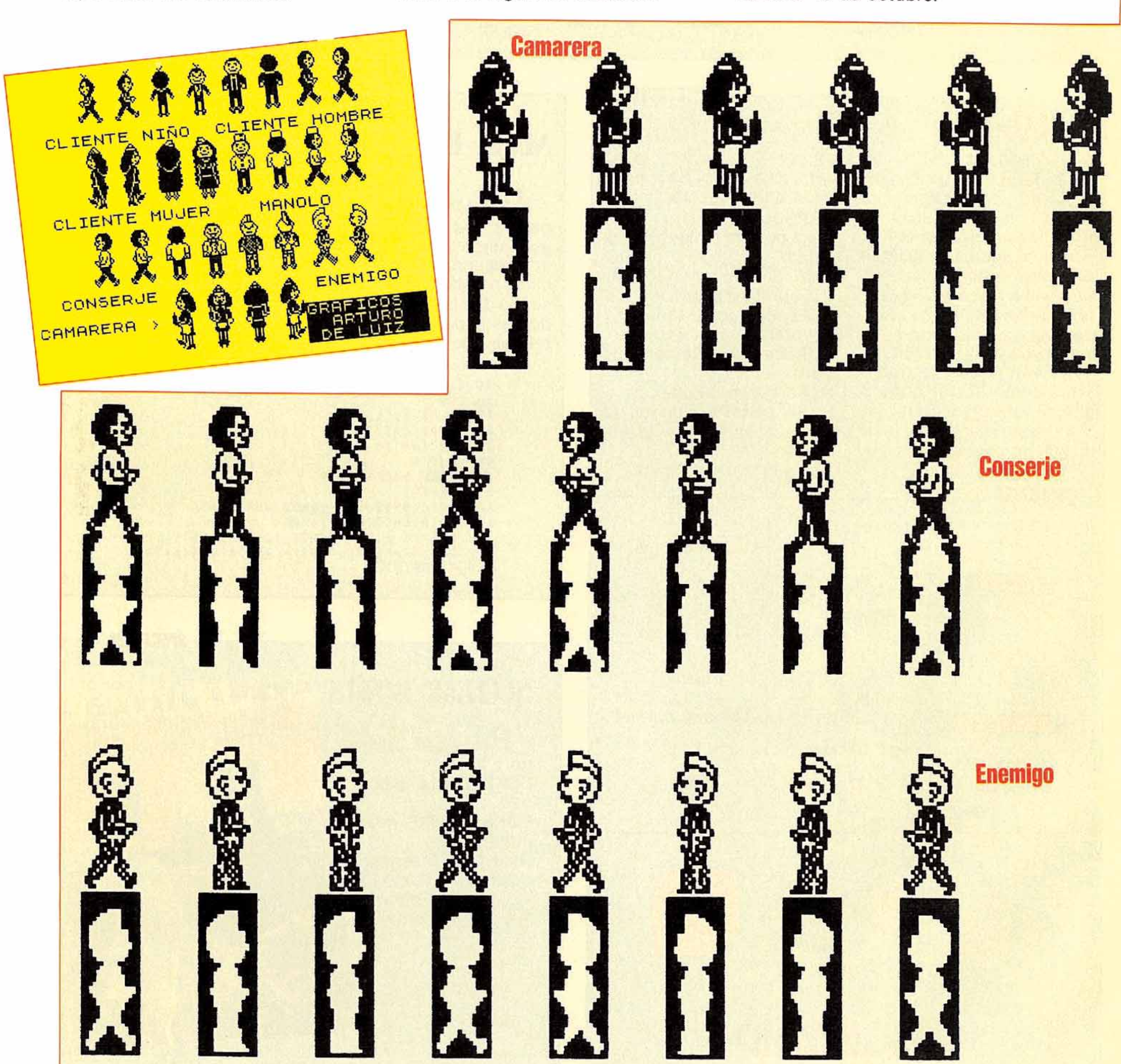
Otra vez estamos con vosotros en una nueva edición del juego de los lectores. Como en esta ocasión ninguno de los trabajos se ha amoldado a lo que nosotros pedíamos, ha tenido que ser nuestro equipo técnico el encargado de realizar las distintas secuencias gráficas de cada uno de los personajes de Manolo's Curre y aquí están los resultados.

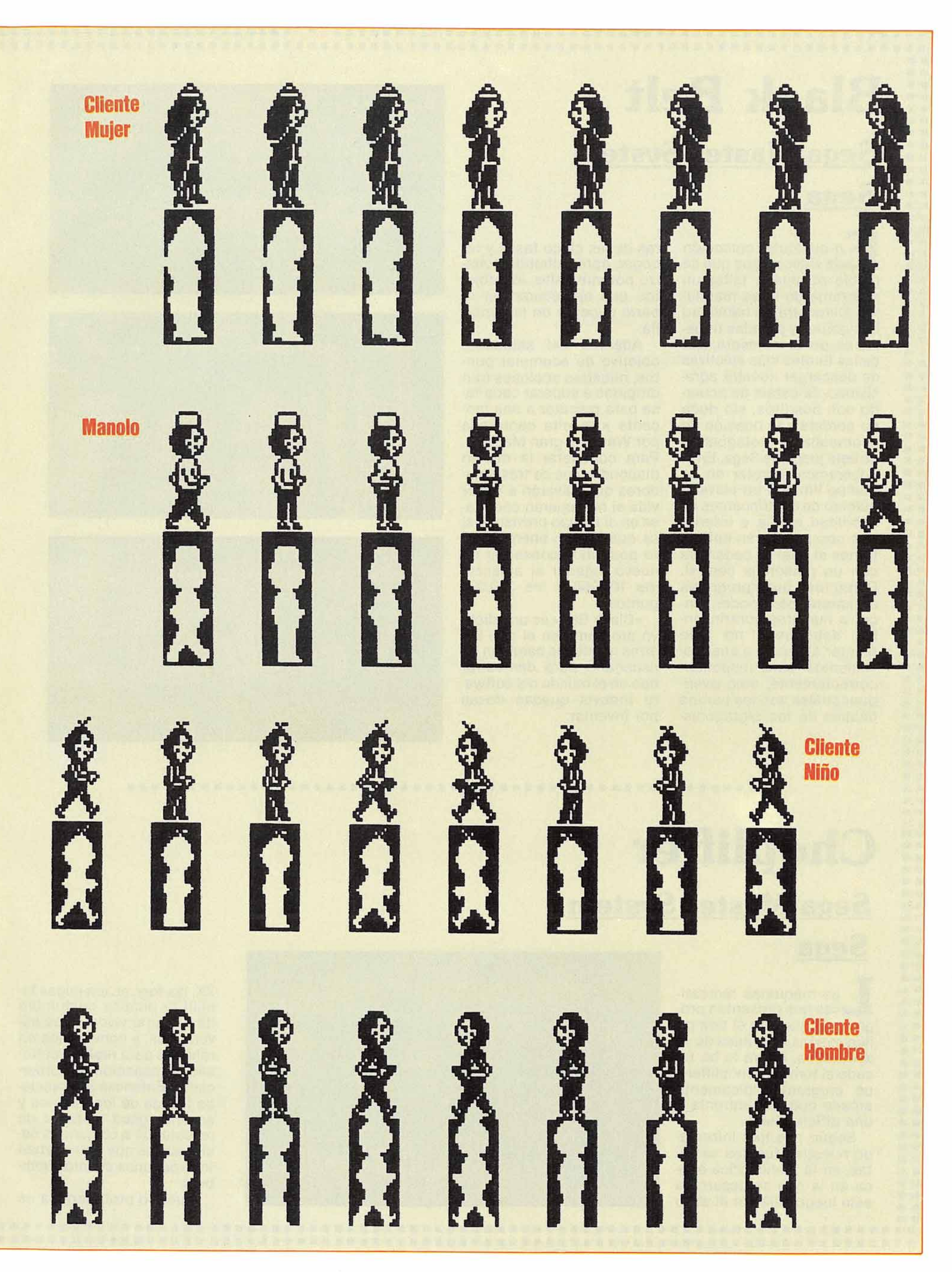
Próximamente publicaremos las pantallas del programa, pero mientras tanto, todos los que lo deseéis, podéis ir enviándonos una rutina de sprites para mover los distintos personajes que intervienen en el juego.

Los interesados en participar en esta nueva fase deberán enviarnos la rutina grabada varias veces en una cinta a la siguiente dirección:

MICROMANÍA.
«El juego de los lectores».
Carretera de Irún, km 12,400.
28049 Madrid.

El premio establecido en esta ocasión será de 15.000 pesetas y el plazo para la admisión de trabajos será hasta el 10 de octubre.




Cliente
Mujer
Manolo
Cliente
Niño
Cliente
Hombre

Black Belt

Sega Master System

Sega

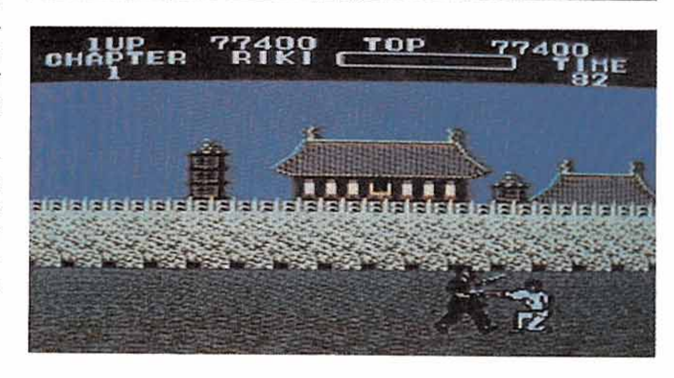


En cualquier colección de videojuegos que se precie no puede faltar un programa de artes marciales. Demostrar la habilidad con golpes y patadas traperas es, por el momento, una de las formas más efectivas de descargar nuestra agresividad. Si estáis de acuerdo con nosotros, sin duda no perderéis la ocasión de acompañar al protagonista de este juego de Sega. En él deberemos derrotar en un tiempo límite a un elevado número de contrincantes de habilidad media e inferior que nos permitirán enfrentarnos al final de cada fase con un personaje central. Como todo buen programa de karate, para poder vencer a nuestros contrincantes deberemos no sólo prestar atención a sus movimientos para responder correctamente, sino averiguar cuáles son los puntos débiles de los protagonistas de las cinco fases y recoger, aprovechando nuestro potente salto, los objetos que aparecerán en la parte superior de la pantalla.



Además del saludable objetivo de acumular puntos, nuestras acciones irán dirigidas a superar cada fase para rescatar a una inocente jovencita capturada por Wang, el gran Maestro. Para completar la misión dispondremos de tres jugadores que pasarán a mejor vida si no superan cada fase en el tiempo previsto o si se quedan sin energía, pero podremos conseguir un nuevo jugador al alcanzar los 100.000 y los 300.000 puntos.

«Black Belt» es un adictivo programa en el que las artes marciales cambian de escenario para demostrar que en el mundo del software todavía quedan cosas por inventar.



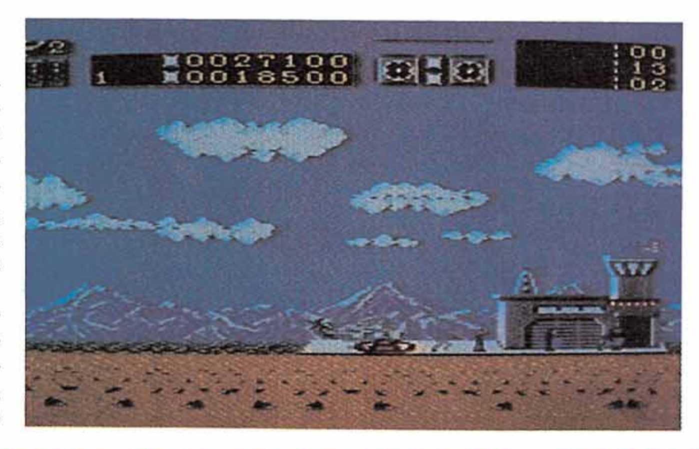
Choplifter

Sega Master System

Sega

Las máquinas recreativas nos presentan programas, que con el tiempo llegan a las máquinas de videojuegos. Ahora le ha tocado el turno a «Choplifter», un programa típicamente arcade que nos enfrenta a una difícil misión.

Según nos han informado nuestras fuentes secretas, en la prehistórica época en la que se desarrolla este juego, allá por el siglo

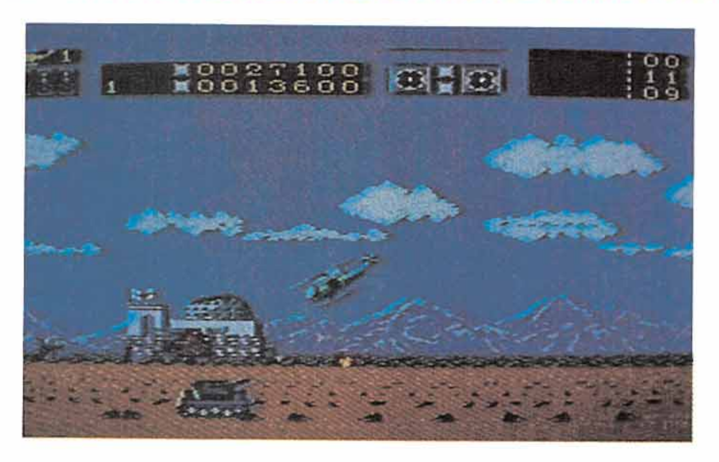


XX, las fuerzas enemigas tenían la arcaica costumbre de capturar vivos a sus adversarios, y convertirlos en rehenes para realizar curiosas transacciones comerciales. Entonces se apreciaba la vida de los rehenes y se encargaba la tarea de rescatarlos a comandos casi suicidas que arriesgaban todo por unos cuantos hombres.

Nuestro protagonista es

uno de esos aguerridos pilotos, que a bordo de un helicóptero de combate se ocupará de rescatar con vida, si es posible, a los 64 rehenes. Sólo hay un detalle que preocupa a un piloto profesional, el helicóptero sólo tiene capacidad para transportar un máximo de 16 hombres por viaje. Por tanto, deberá aventurarse en varias ocasiones para rescatar a los prisioneros.

La acción se desarrolla en tres escenarios diferentes, la tierra, el mar y dentro de unas cavernas. Aunque el armamento enemigo es siempre mortífero, sin



embargo variará según el escenario. Así encontraremos tanques que disparan contra nosotros, lo que nos impedirá volar a baja altura. También se disputarán el placer de acribillarnos sus aviones de combate y en el mar un barco de batalla. Para aumentar la emoción además participarán cañones, misiles y otros artilugios parecidos. Para defendernos podremos emplear bombas y fuego continuo, pero sobre todo será imprescindible aprovechar correctamente los ocho cambios de dirección con que está dotado nuestro helicóptero.

«Choplifter» es un nuevo juego de acción, en el que el elevado número de enemigos añade un riesgo adicional a la de por sí peligrosa tarea de rescate.

My Hero

Sega Master System

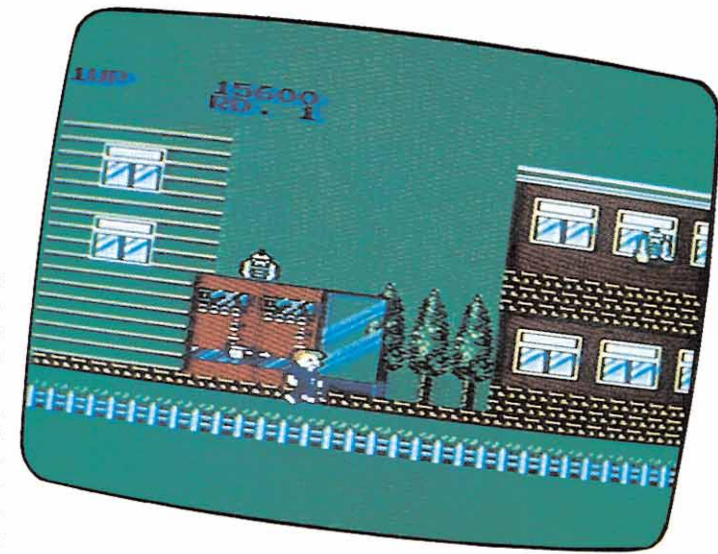
Sega

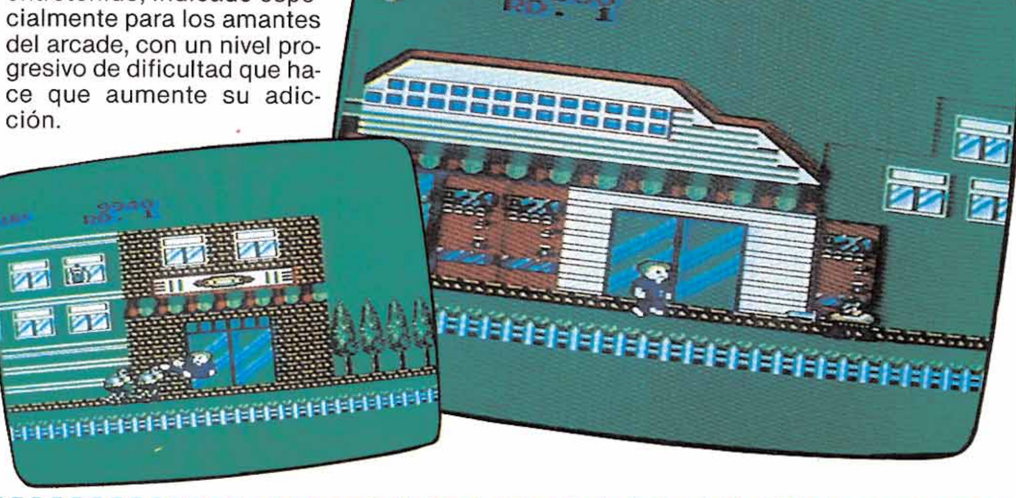
El bueno, el malo y la chica han sido los personajes protagonistas de la mayoría de las películas cinematográficas. My Hero podría ser perfectamente el título de cualquiera de estas películas, pero por una de esas jugadas del destino se ha convertido en un videojuego. En él deberemos rescatar a una joven despistada que ha sido secuestrada por el malvado Mohikan. Con este argumento, y teniendo en cuenta que Steve, el encargado de encontrar a la chica, desde muy pequeño tiene una especial afición por las artes marciales, está muy claro que estamos ante un nuevo juego de acción.

Para completar la misión deberemos recorrer las calles de la ciudad, evitando que los secuaces de Mohikan nos impidan librar la batalla final contra su jefe. Para defendernos podemos emplear todo tipo de golpes de kárate. Cada enemigo vencido significará un incremento considerable de nuestra puntuación. Otra forma de aumentar este marcador es destruir algunos de los obstáculos que los malvados han colocado estratégicamente.

Estos son muy variados, aunque básicamente podemos dividirlos en dos grupos: los que podemos destruir y los que debemos esquivar. Entre los segundos destacan por su dificultad las rocas resbaladizas, las bombas y los coches dirigidos por control remoto.

Mi Hero es un programa entretenido, indicado especialmente para los amantes del arcade, con un nivel progresivo de dificultad que hace que aumente su adicción.





AMSTRAD

Warlock

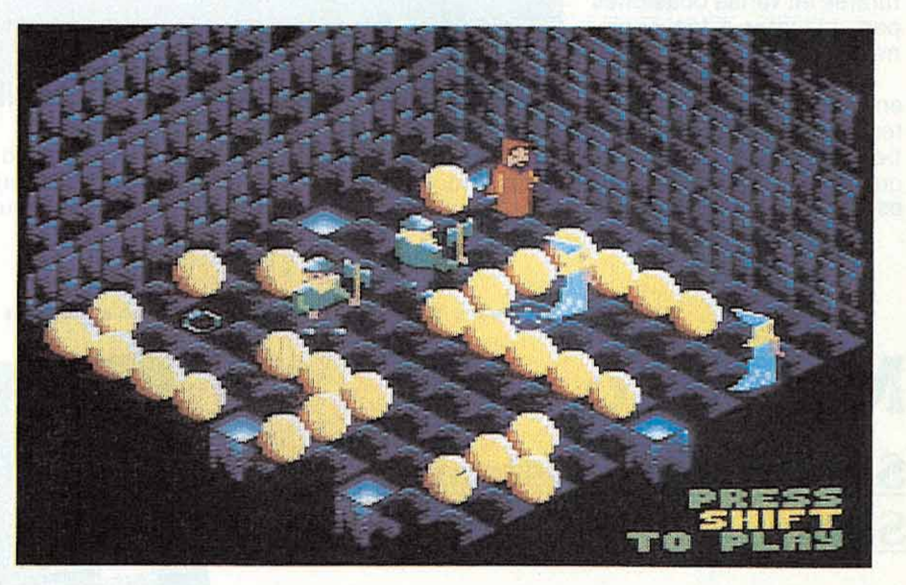
El plan al que Warlock había consagrado toda su vida estaba a punto de realizarse. Consistía, más o menos, en unir todo el mundo bajo un solo gobierno: el suyo.

Salvador de Sampedro

El cristal del poder era el causante de que ahora «Warlock» pudiera llevar a cabo su infernal plan. El cristal es el objeto mágico más poderoso que ha existido nunca, tiene la extraña propiedad de convertir a su poseedor en invencible. Mientras «Warlock» se escondía en su fortaleza para hacer los últimos preparativos de su plan supremo y recibía los mensajes de sus fieles murciélagos espías sobre lo que ocurría en el mundo, los magos blancos preparaban otro plan para arrebatar a «Warlock» el cristal del poder y recluirle en un solitario castillo para que no jugara, de nuevo, a molestar a la humanidad.

Los magos blancos pusieron en marcha el proyecto. «Warlock» comenzó a sospechar que alguien estaba inmiscuyéndose en su camino cuando sus murciélagos espías, por obra de un conjuro desconocido para él, habían sido transformados en gráciles palomitas blancas. Cuando los inocentes murciélagos vieron su nuevo look, hicieron lo único que se podía esperar de ellos, se suicidaron con un hábil hara-kiri.

«Warlock» ya no tuvo la menor duda de que existía un plan contra él cuando descubrió, de repente, que le habían robado el cristal del poder y que las paredes que le rodeaban no se parecían en nada a las de su fortaleza. Estaba recluido en el apartado castillo del Mago Blanco Supremo, custodiado por miles de criaturas.



No se amilanó lo más mínimo ante su desesperada situación; recorrería todo el castillo para recuperar el cristal y así vencer al Mago Blanco para completar en pocos días su plan de conquistar el mundo.

El objetivo

El objetivo del juego es liberar a «Warlock», para lo cual tenemos que encontrar el cristal del poder y eliminar al Mago Blanco Supremo. El primero se encuentra en lo más profundo del castillo, y el segundo en la torre principal del castillo. Así que con sólo tres vidas, tenemos que bajar, coger el cristal, volver a subir y deshacernos del Mago Blanco. Muy fácil, ¿verdad? (¡ya veréis, ya!).

La pantalla

En la pantalla podemos distinguir la zona donde nos encontramos y en el extremo inferior izquierdo el indicador de vidas y el número de llaves y velas que poseemos, y en el otro extremo los indicadores de energía y magia. También en este extremo aparece el cristal del poder cuando lo encontramos.

Los objetos

Llave: sirve para abrir las puertas de madera como la que hay en la pantalla inicial. Están justas, así que hay que cogerlas todas y no desperdiciarlas tontamente.

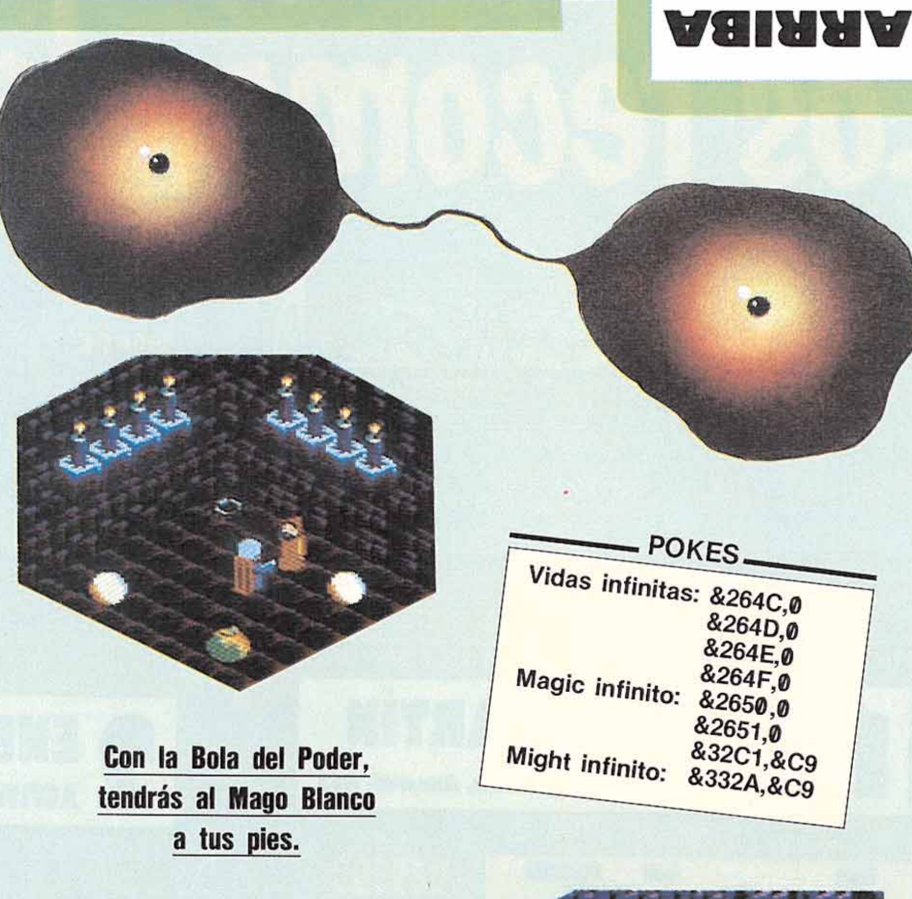
Comida: puede tener formas diferentes, pero todas sirven para lo mismo, subir el nivel de energía y magia.

Cofre: el contenido del cofre es sorpresa, ya que unas veces nos restablece totalmente la energía y la magia, y otras veces nos da una vida extra.

Pócimas: a lo largo del camino nos podemos encontrar tres tipos de pócimas. Las pócimas de color verde que nos transforman en troll, para lanzar hechizos que congelan a los enemigos. Las de color violeta que nos transforman en goblin, el cual se defiende utilizando la fuerza que le proporciona su enorme maza, y las

pócimas de color rojo que nos vuelven a transformar en Warlock.

Velas: su efecto es diferente según seamos Warlock, troll o goblin. Se almacena como un conjuro especial, y está representado por un rayo. Se utiliza pulsando la tecla que hayamos elegido como ZAP, y si somos Warlock o troll destruirá a todos los enemigos que haya en la pantalla, pero si somos goblin nos permitirá saltar.



Con la Bola del Poder, tendrás al Mago Blanco a tus pies.

Los enemigos

Los enemigos son muy numerosos y variados; durante el transcurso del juego nos podemos encontrar desde vikingos, encapuchados y hadas, hasta dragones, llamas y muñecos de nieve. Estos enemigos surgen de las puertas estrechas por las que nosotros no podemos pasar, y de una especie de base de pilar blanco que hay en algunas pantallas.

Estos enemigos sólo nos quitarán energía, ya que la magia sólo disminuye cuando chocamos con unas bolas amarillas o con las calaveras.

El mapa

Existen en este juego cientos de pantallas, todas bastante elaboradas y no muy repetidas. La única pega es que hay algunos niveles que se repiten, pero aún así hay variedad. El mapa se divide en niveles y para poder pasar de uno a otro se utilizan las trampillas y las estrellas. Las trampillas nos servirán para bajar el nivel y las estrellas para subir. Podemos distinguir en el mapa tres zonas bien diferenciadas: el torreón, el interior del castillo y las cavernas.

Consejos

• El mejor consejo de los tres personajes en los que podemos convertirnos es sin duda «Warlock», ya que puede lanzar hechizos a distancia con la particularidad de que elimina a sus enemigos a la primera. El troll, a diferencia de «Warlock», cuando lanza un hechizo sólo congela a su enemigo por lo que para eliminarlo totalmente tiene que lanzarle otro hechizo. Del goblin mejor no hablar, ya que para destruir a sus enemigos tiene que entablar una lucha cuerpo a cuerpo con la consiguiente pérdida de energía.

• No abras la segunda puerta de madera que te encuentres y guárdate la llave, ya que en esa puerta no encontrarás nada interesante.

• Fíjate bien en las pantallas, ya que las tres dimensiones son muy engañosas, y puede haber un camino o una puerta donde no parece haberla.

• No todos los bloques son sólidos, ya que hay algunos que al lanzarles nosotros un hechizo se rompen en mil pedazos.

• También hay pantallas en las que las piedras sólidas se pueden mover empujándolas.

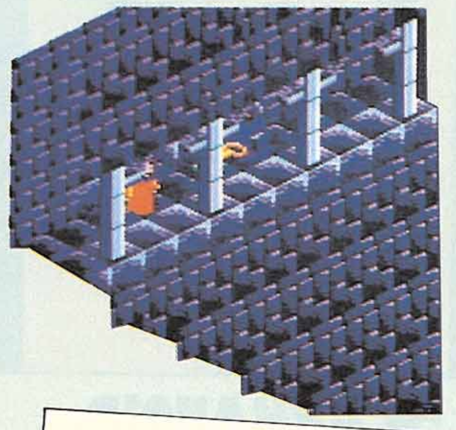
• Hay una fase en la que las pantallas están divididas en cuatro partes, y en cada una de las partes hay una losa blanca. Si te pones encima de una de las losas blancas verás que te teletransportas a otra parte de esa pantalla.

• Ojo con la última fase, ya que las pantallas son aleatorias, esto es, cada vez que entramos en una pantalla, ésta es diferente. Lo mejor que podemos hacer es entrar y salir hasta que la pantalla tenga una disposición que nos convenga.

Ahora utiliza los pokes, agarra el joystick y ¡suerte!

POKES

Vidas infinitas:	&264C,0
	&264D,0
	&264E,0
	&264F,0
Magic infinito:	&2650,0
	&2651,0
Might infinito:	&32C1,&C9
	&332A,&C9

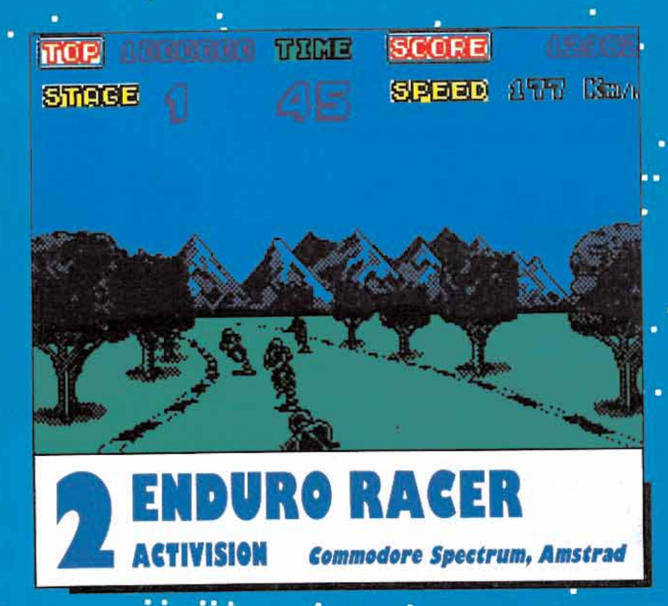


```
10 REM ******************************
20 REM *****CARGADOR DE WARLOCK*****
30 REM ***POR SALVADOR DE SAMPEDRO***
40 REM *******PARA MICROMANIA*******
50 REM ******************************
60 FOR N=&BF00 TO &BF1D:READ A:POKE N,A:
NEXT N
70 MODE 2:INPUT"QUIERES VIDAS INFINITAS(
S/N)";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BF
03,&FF:POKE &BF06,&FF:POKE &BF09,&FF:POK
E &BF0C,&FF:POKE &BF0F,&FF:POKE &BF12,&F
F
80 INPUT"QUIERES MAGIC INFINITO(S/N)";A$
:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BF1A,&FF
90 INPUT"QUIERES MIGHT INFINITO(S/N)";A$
:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BF17,&FF
100 DATA &AF,&32,&4C,&26,&32,&4D,&26,&32
,&4E,&26,&32,&4F,&26,&32,&50,&26,&32,&51
,&26,&3E,&C9,&32,&2A,&33,&32,&C1,&32,&C3
,0,1
110 MEMORY 10000:BORDER 0:MODE 0:FOR i=0
 TO 15:READ a:INK i,a:NEXT:LOCATE 3,12:P
RINT" CARGANDO WARLOCK":LOAD"!!TWAR.BIN"
,&8C9C:POKE &8CFF,0:POKE &8D00,&BF:CALL
&8C9C:DATA 0,26,13,10,23,7,5,6,15,14,4,8
,17,16,2,1
```

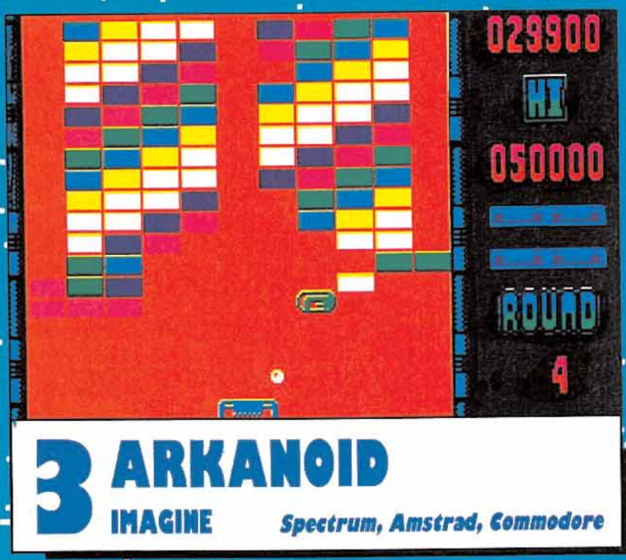
Los recomendados...



1 FERNANDO MARTÍN
DINAMIC — *Spectrum, Amstrad, MSX*



2 ENDURO RACER
ACTIVISION — *Commodore Spectrum, Amstrad*



3 ARKANOID
IMAGINE — *Spectrum, Amstrad, Commodore*



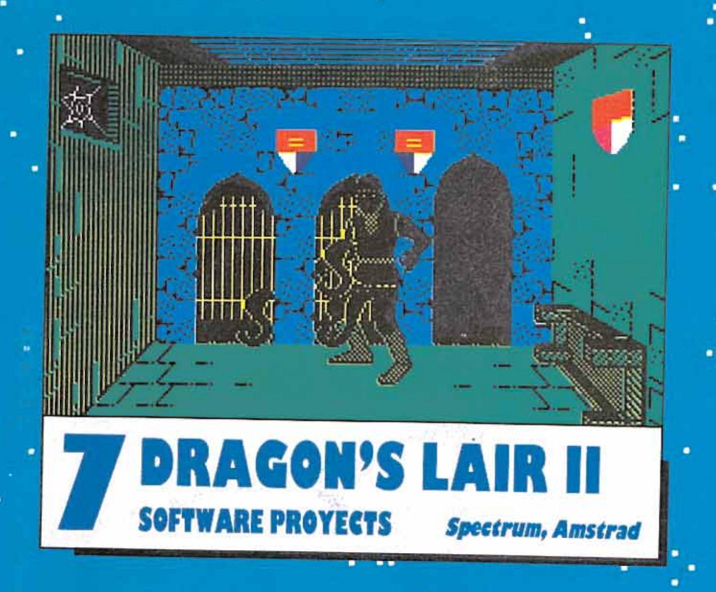
4 SABOTEUR II
DURELL — *Spectrum, Amstrad*

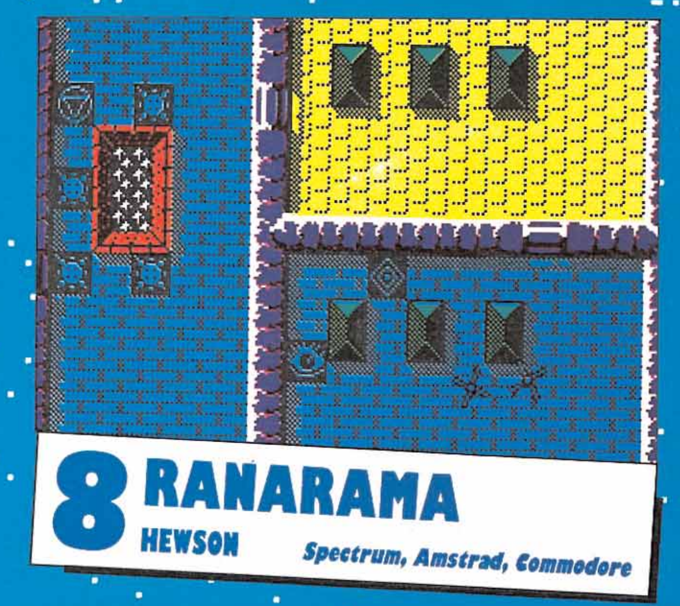


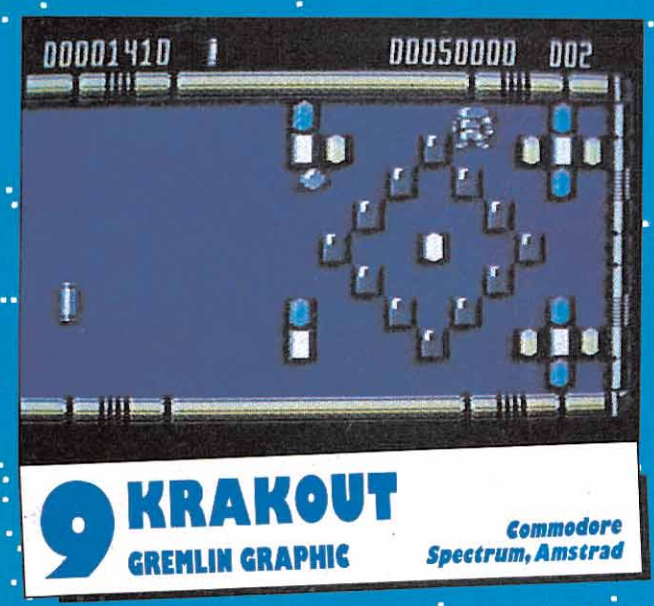
5 HEAD OVER HEELS
OCEAN — *MSX Spectrum, Amstrad*



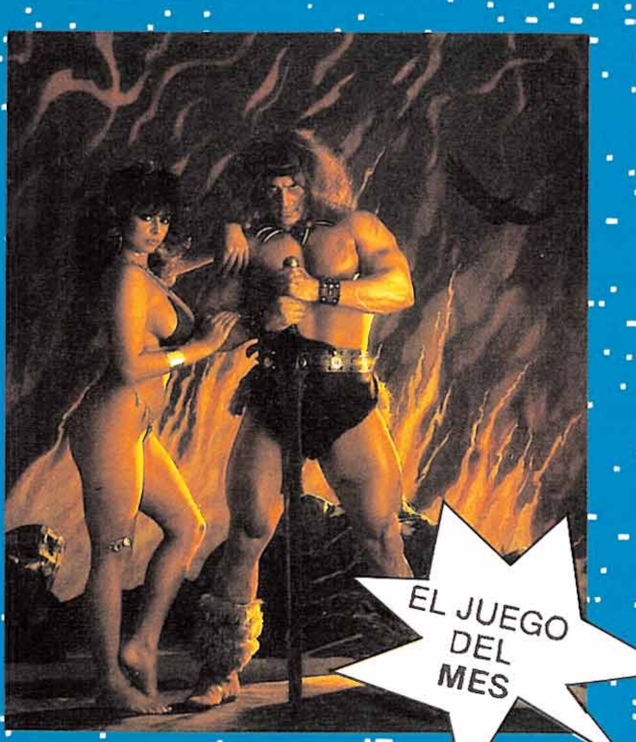
6 SURVIVOR
TOPO — *Spectrum, MSX*


7 DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROYECTS
Spectrum, Amstrad


8 RANARAMA
HEWSON
Spectrum, Amstrad, Commodore


00001410
00050000
002
9 KRAKOUT
GREMLIN GRAPHIC
Commodore
Spectrum, Amstrad


10 GAME OVER
DINAMIC
Spectrum, Amstrad


EL JUEGO
DEL
MES


MICRO
Manía
Sólo para adictos

SHORT CIRCUIT

LUIS JORGE GARCÍA

El popular protagonista de la película *Corto Circuito* ha llegado al Spectrum, para demostrar una vez más que existen muchas formas de alcanzar la fama y que una de ellas es el ordenador.

Short Circuit, pertenece a un proyecto estratégico de defensa desarrollado por los laboratorios Nova. Todo hubiera ido sobre ruedas, si no hubiera sido porque en su presentación oficial y en plena demostración, ante la asombrada audiencia, de sus habilidades, Número 5 sufrió en sus propios circuitos los efectos de un rayo despistado. Por esas extrañas jugarretas de la naturaleza, Número 5 ha comenzado a pensar como humano; su mente artificial sólo admite una idea: escapar.

Acompañar a este robot por las instalaciones de la Compañía Nova es el objetivo de la primera parte del juego, recogiendo objetos que podemos utilizar y empleando adecuadamente los programas que Número 5 admite. En la segunda fase sólo deberemos conducir a nuestro protagonista campo a través, para alcanzar definitivamente la libertad.

Primera parte: la videoaventura

Número 5 puede programarse para utilizar varios programas:

Link: la utilizaremos para tomar contacto con los terminales (RS 232).

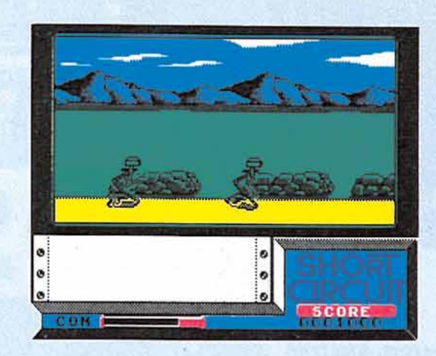
Search: nos servirá para buscar y coger cosas.

Read: con esta opción podremos leer en las librerías. Hay libros muy interesantes que te pueden ayudar a acabar la videoaventura.

Hay tres libros únicamente:

1. Sistema de seguridad, nos cuenta la distribución de los guardianes de la fábrica, dónde hacen las rondas y de cuánto tiempo son. Todo lo anteriormente dicho puede ser modificado desde algunos terminales con el Hacking Disk (disco pirata).

2. G. A. libro de juegos. Con este libro no sólo podemos incrementar nuestra puntuación, sino también divertirnos de lo lindo. Coge el Pound Coin que se encuentra en la pantalla señalada con Start, vete a la máquina tragaperras (Fruit Machine). Sitúa el menú en USE y utiliza el Pound Coin; desde ahora podremos jugar al tragaperras.



Con esto, conseguiremos 10 Pence Coin (para ello utilizamos Search), y podremos jugar a Space invaders en el lugar indicado por el mapa.

¡No seas vicioso y cumple tu misión, el tiempo es escaso!



3. Sistema antiincendios. Provocar un incendio, aunque no lo parezca es divertidísimo.

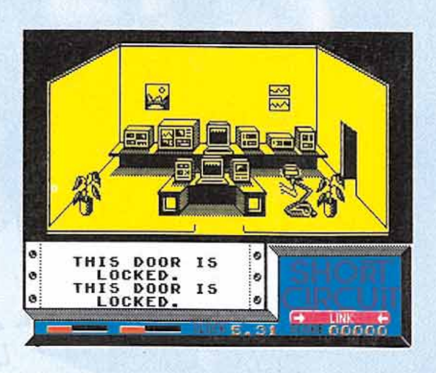
Use: Sirve para usar los objetos que hayamos cogido.

Look: podremos saber qué está ocurriendo en un televisor, o si una habitación tiene detectores de calor, etc.

Drop: podremos dejar los objetos que ya no necesitemos.

Coge Monkey Wrench (llave inglesa), vete a la cocina donde se encuentra el Sprinker Valve, utiliza Look en el lavabo, te dirá que hay un vaso con una etiqueta; usa Break, lo romperás y finalmente con Use y Monkey Wrench desactivarás el sistema.

Usa Lit cigarrette en la habitación superior, la alarma sonará y el edificio arderá. Si no desactivas Sprinker Valve, Número 5 será fusionado por el agua.



LOS OBJETOS

BLUE PASSCARD	JUMP HARDWARE	LIT CIGARETTE
RED PASSCARD	LAZER CIRCUIT	PAPER CLIP
PINK PASSCARD	LAZER SOFTWARE	HACKING DISK
GRAY PASSCARD	PEN	GREEN BOTTLE
WHITE PASSCARD	PENCIL	STAPLER
CUP OF COFFEE	POUND COIN	10 PENCE COIN
DRAW KEY	FILE KEY	LUMP OF CHEESE
SCARED MOUSE	GOLD PASSCARD	VIDEO TAPE
CALCULATOR	MONKEY WRENCH	CAN OPENER
GORGET	LUNCH BOX	TIN OF GREASE

Con el mapa a la vista podrás localizar fácilmente cualquiera de los objetos o terminales que necesites. Para facilitarte las cosas, te diremos que hay que abrir prácticamente todas las puertas, siendo 10 el número total.

Desarrollo del juego

Coge **blue passcard,** con ello podrás abrir la puerta azul señalada en el mapa. A partir de ahora deberás coger todos los passcards y abrir las puertas que estén cerradas.

Pink passcard. Se encuentra en un file (fichero) cerrado, por lo tanto, para coger dicho pase deberás abrir el fichero con FILE KEY.

White passcard. Se encuentra en un Draw unit (cerrado), por lo que deberás abrirlo con Draw key.

Gray passcard. Idem que White passcard.

Para completar más la aventura, puedes realizar alguna bondadosa acción.

● **Scared mouse** (el ratón hambriento). Si le das Lunch Box y Lump of Cheese, además de ponerse muy contento llamará a un amigo que hará un pequeño agujero.

La forma de darle dichos tentenpiés es la siguiente:

Coge ambos (Lunch Box y Lump of Cheese), llévalos donde esté el ratón y dáselos con la opción Use (no debes coger el ratón).

● **Cup of cofee** (taza de café). Cógela y arrimate al lavabo (Skin), utiliza la opción Use... glug glug... y es que vale más perder 50 pelas de un café, que no 100 de un bactericida.

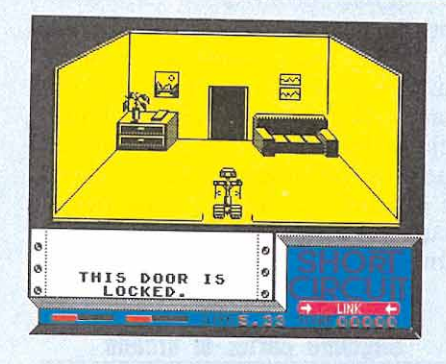
Cuando se traspasa la puerta blanca (que por cierto, sólo podemos abrir una vez, White P. desaparecerá), el robot Número 1, se quédará en la habitación del detector de calor, por lo tanto no podremos volver. Por esto, es aconsejable dejar los objetos que vayamos a necesitar en la habitación de Space invaders.

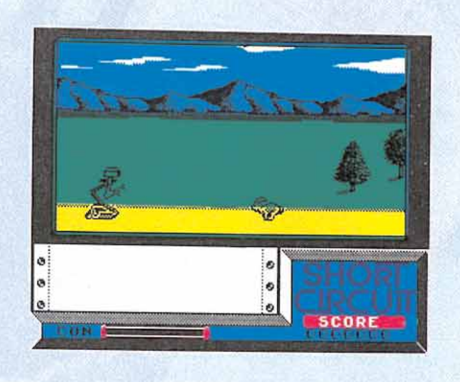
Ya sabe que sin el Jump Hard, Lazer soft y Lazer circuit no acabarás tu misión con éxito, pero eso sí, serás libre.

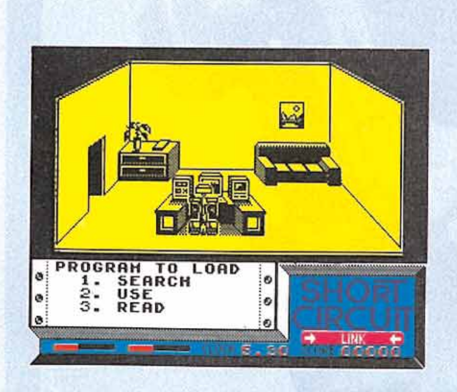
Pencil. Permite dibujar a Número 5.

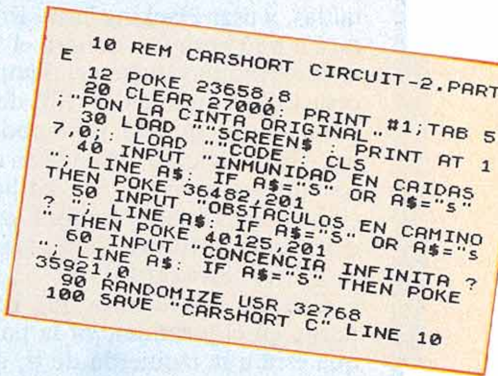
Can opener (abrelatas). ¿A quién se le habrá ocurrido abrir este File con un abrelatas?

Con el *Hacking Disck,* en el terminal para personal autorizado, presiona Use, pon la guardia en Low mode; los guardianas 2 y 3 harán guardia cada minuto, entra con precaución en las habitaciones y si hay







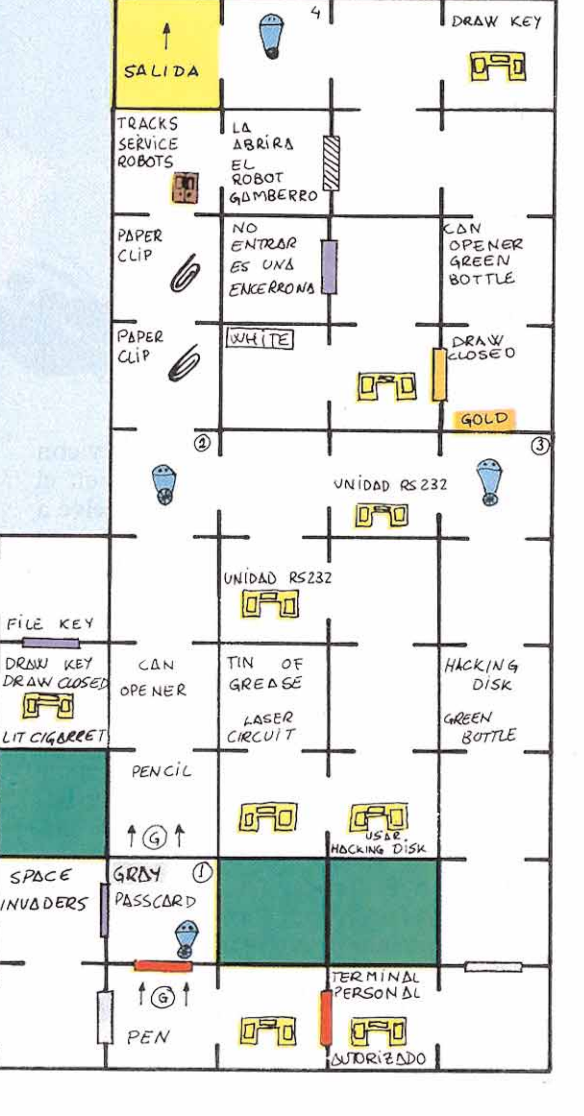


```
  10 REM CARSHORT CIRCUIT-2.PART
E
  12 POKE 23658,8
  20 CLEAR 27000: PRINT #1;TAB 5
;"PON LA CINTA ORIGINAL"
  30 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 1
7,0;: LOAD ""CODE : CLS
  40 INPUT "INMUNIDAD EN CAIDAS
"; LINE A$: IF A$="S" OR A$="s"
THEN POKE 36482,201
  50 INPUT "OBSTACULOS EN CAMINO
? "; LINE A$: IF A$="S" OR A$="s
" THEN POKE 40125,201
  60 INPUT "CONCENCIA INFINITA ?
"; LINE A$: IF A$="S" THEN POKE
35921,0
  90 RANDOMIZE USR 32768
 100 SAVE "CARSHORT C" LINE 10
```

Ⓖ SALTO DE PANTALLA


UNIDADES RS-232


ROBOT PELIGROSO



algún guardián retrocede y espera un minuto, habrá desaparecido y podrás pasar.

Para abrir la última puerta debemos ir al terminal señalado en el mapa como: Horario de Servicio de Comidas, y usar Hacking Disk. Preguntará a qué hora funcionará el Servicio de Comidas, señala el tiempo necesario (mirando en el reloj de pantalla, la hora que es), para poder llegar a la habitación señalada en el mapa con color verde. En esa habitación deberás haber dejado: Lazer Cicuit, Lazer Software, Jump Hardware y Pink Passcard.

Cuando sea la hora que programaste en el terminal, en la pantalla que está a la izquierda de ti, aparecerá un robot inofensivo que te abrirá la puerta. Entonces ten en cuenta que la puerta se abrirá sólo una vez, y al pasarla no se podrá retroceder. Por tanto para conseguir los cuatro objetos, realiza la siguiente estratagema: colócate en la habitación verde, como si fueras a abrir la puerta, al dar la hora programada; dirígete a la izquierda sin subir ni bajar, chocarás con el robot, y con la opción Drop, depositarás en el mismo robot tres objetos. Vuelve a la pantalla verde, coge el objeto que te faltaba y regresa a la izquierda, procura que el robot no choque contigo y síguele por atrás; conseguirás franquear la puerta.

Cuando hayas superado la puerta coge Draw Key. Vete a Draw Closed ábrelo, busca con Search y encontrarás Gold Passcard. Podrás abrir la puerta que tienes a la izquierda. Deja Draw Key y Gold Passcard. Deberás llevar Pink Passcard para abrir la puerta rosa, pero... no entres, es una encerrona; el robot número 4 te taponará la salida y perecerás. Tras abrir la puerta rosa sonará la alarma, *no entres,* vete directo a recuperar Lazer Sofware, Lazer Circuit y Jump Hardware (para ello deberás haber dejado Pink Passcard. Y recuerda que esos tres objetos los depositaste en el robot). Dirígete guiado por el mapa a la salida (no te estorbará ningún robot). Y...

Segunda parte: el arcade

Es mucho más sencilla que la primera, sólo deberás esquivar los pájaros agachándote y los conejos, alimañas y agujeros saltando.

También tendrás en tu retaguardia, más de una vez, un pesado robot o guardián, dispáralo agachado y lo paralizarás sin perder energía.

CONSEJOS

- Para dejar las puertas abiertas, ábrelas por ambos lados.
- La puerta blanca sólo se puede abrir una vez.
- Si te cansas de la aventura, carga el arcade.
- No dejes ningún objeto en las puertas; al abrirlas, si hemos dejado algo, desaparecerá.
- No intentes pasar por un cuarto donde esté un robot, es muy rápido y te matará.
- Con Look podrás observar cosas muy curiosas.



Opciones del cargador para la 2.ª parte.

1. Servicio mecánico para toda la vida; podrás chocarte con los agujeros tantas veces como quieras.
2. Conciencia infinita. Esto si que es un robot concienzudo.
3. Eliminar obstáculos en camino.

¡Pídela ya en tu kiosco!



Semana a semana, ponemos en tu mano una máquina perfecta de hacer POKES, te informamos de las últimas noticias del mercado europeo y nacional y presentamos, junto con las utilidades más interesantes, la actualidad más rabiosa del mundo del software. Si eres un amante del Spectrum, no lo dudes un momento más, MICROHOBBY es tu revista. ¡AH! y sólo por 150 ptas.

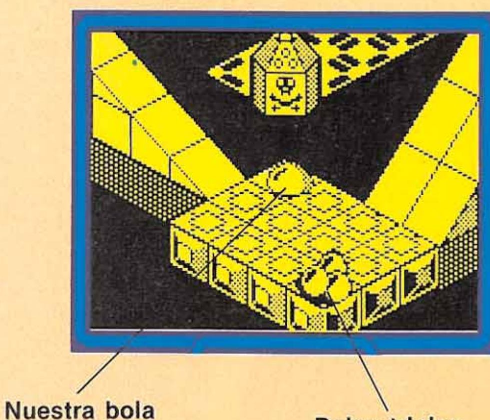
BUBBLER

MSX
SPECTRUM

Me encuentro encerrado en un mundo hostil, la prisión de Vadras, y mi única escapatoria es conseguir taponar todas las botellas para evitar que sigan surgiendo de ellas los pequeños monstruos que amenazan con la destrucción del país de las esferas y encontrar la salida de este nivel.

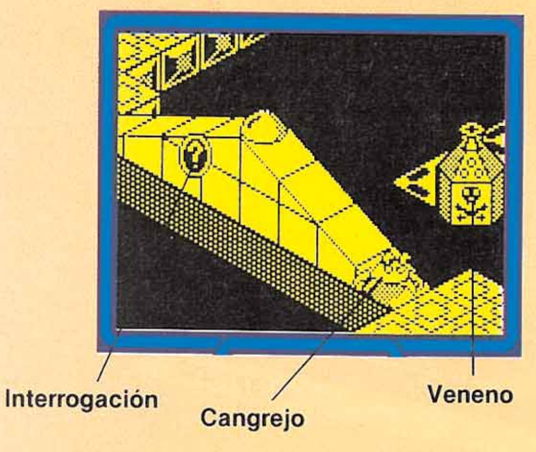
JAVIER ELICES

PANTALLA INICIAL



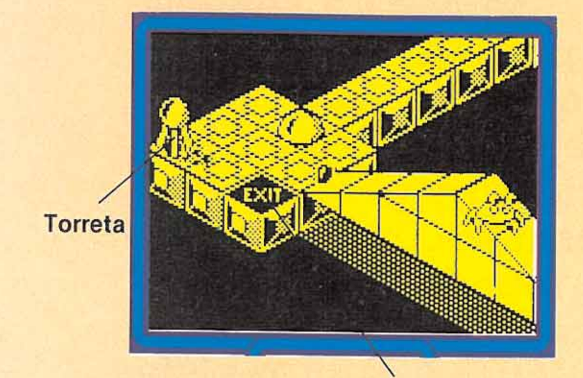
Nuestra bola — Bolas triples

PANTALLA 2



Interrogación — Cangrejo — Veneno

PANTALLA 3

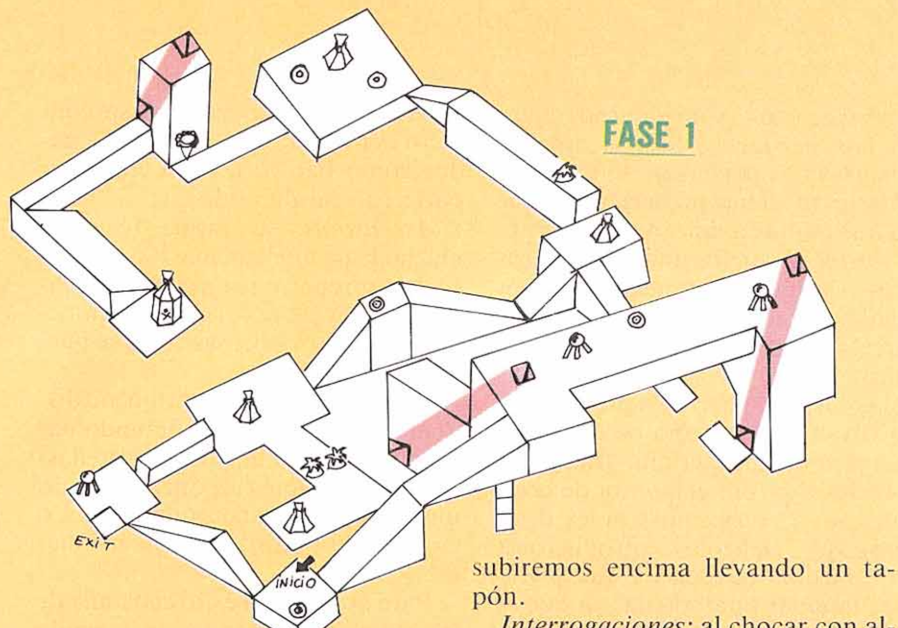


Torreta — Salida

Hace ya tiempo, en el mundo de las esferas, todas podían rodar en paz sin molestar ni ser molestadas. Pero la cosa cambió bastante cuando el rey de los microbios y otros micromonstruos descubrió la fórmula para producir más seres de su especie: una poción que al reaccionar con el aire produce formas de vida peligrosas para las pobres y desamparadas esferas. Basta con introducir un poco de esta poción en una botella para que cada cierto tiempo produzca algún microbio. Por eso tú, la más ágil, valerosa y fuerte de las esferas has sido escogida para desactivar tan viles instrumentos de producción de enemigos. Sin embargo, la tarea no es fácil, pues el malvado rey ha colocado todas sus botellas en la prisión de Vadras, un lugar de fácil entrada, pero de muy difícil salida. Tu misión consiste en desactivar cada una de las botellas de los cinco niveles en que se divide la prisión y encontrar la salida para acceder al siguiente nivel. Para ello cuentas con la ayuda de unos corchos que debes colocar sobre cada una de las botellas. Para conseguir estos corchos sólo tienes que introducirte por uno de los distintos agujeros que hay en cada nivel y que conducen a través del interior de la estructura metálica que compone el extraño mundo a otro lugar diferente, algunos a una muerte segura.

Cada uno de los cinco niveles de que se compone el juego está formado por una serie de rampas y plataformas por las que debemos movernos. El control de la esfera se hace de forma direccional, disponiendo de una variedad de movimientos en todas las direcciones que posibilitan nuestra mejor maniobrabilidad, con una pequeña pérdida en la velocidad de respuesta. Como ya es habitual en otros juegos de esta compañía, disponemos además de una tecla de avance y de otra de salto, así como de un útil disparo que nos permite acabar con la mayor parte de los enemigos que se nos pongan por delante. Cuando saltamos, podemos controlar la trayectoria de la esfera en pleno vuelo, con lo que podemos dar saltos cortos, largos, cambiar nuestro rumbo en el aire, etc. Es muy importante acostumbrarnos al dominio del control direccional —sobre todo a saber posicionarnos correctamente en las cuatro direcciones fundamentales— y al dominio del salto, que nos va a permitir alcanzar algunos lugares aparentemente inaccesibles. El situarnos en las cuatro direcciones fundamentales es vital para no subir por las rampas estrechas haciendo eses o incluso caer de ellas sin remedio. Antes de subir por una rampa es recomendable ponernos en el centro de la rampa, y antes de empezar a subir, centrar bien el control de dirección para evitar el tener que corregirlo en plena subida. Como al principio no es fácil coger el punto exacto, tendremos que corregir el rumbo mientras subimos, lo que se consigue mediante leves toques en las teclas de dirección apropiadas. En las bajadas es mejor y menos peligroso dejarse caer.

Otro detalle que nos resultará molesto al principio es la ambigüedad de la perspectiva, que nos puede hacer creer a veces que algo está más cerca o más lejos de lo que realmente está. Para evitar pasarnos, o para saber a qué altura «volamos» tenemos la ayuda de la sombra, que según nuestra altura será más grande o más pequeña. Cuando no estemos



sobre suelo firme la sombra se convertirá en una especie de cono afilado que nos irá marcando igualmente nuestra posición. Si queremos saltar sobre algo, bastará con que saltemos en la dirección en que esté, y cuando veamos aparecer nuestra sombra, dejar de avanzar en el aire. Si no lo hacemos así el tortazo está casi asegurado, pues es muy difícil darse la vuelta en el aire con la suficiente rapidez.

Los objetos

Durante el desarrollo del juego podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

Generadores: son una especie de dianas parpadeantes. Cada cierto tiempo producen alguna criatura, casi siempre hostil.

Botellas: son, como su propio nombre indica, unas botellas de veneno, de las que cada cierto tiempo sale una burbuja. Debemos taparlas para que no sigan produciendo más burbujas. Para ello simplemente nos subiremos encima llevando un tapón.

Interrogaciones: al chocar con algo se convierten en una vida extra, mil puntos, un reloj o una bomba. En el caso de los tres primeros debemos acercarnos rápidamente antes de que exploten y los perdamos, y cogerlos, con lo que obtendremos una vida extra, mil puntos o tiempo adicional respectivamente. Si se trata de una bomba debemos alejarnos lo más rápidamente posible si no queremos ser su blanco.

Burbujas: salen de las botellas que debemos tapar. Al explotar en el aire se pueden convertir en algún tipo de enemigo o en bola triple. Junto con los generadores son las únicas fuentes de aparición de todos los demás objetos móviles.

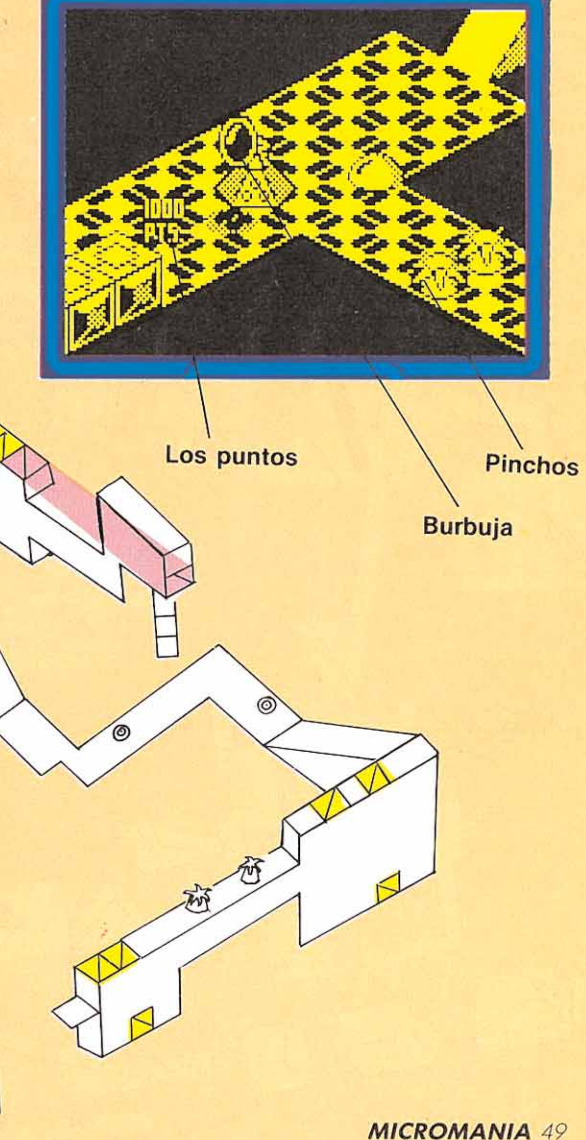
Bolas triples: son inofensivas, si exceptuamos su mala costumbre de empujarnos, lo que puede tener fatales consecuencias si nos encontramos en alguna rampa estrecha o al borde de una plataforma.

Cangrejos saltarines: su contacto es mortal, aunque permanecen quietos y sólo cambian su posición mediante un salto. Son fáciles de esquivar si nos fijamos en su sombra para calcular dónde van a caer.

Joysticks giratorios: su contacto es mortal, y debido a la gran velocidad a que se mueven es muy difícil esquivarlos. La mejor forma de evitar chocar contra ellos es destruirlos con un disparo antes de que ellos nos alcancen.

Platillos volantes: son los más peligrosos de todos los enemigos. Su contacto no es mortal, pero sus certeros disparos sí lo son. A diferencia del resto de los enemigos, se mantienen todo el tiempo en el aire, con lo que tendremos que saltar para destruirlos de un disparo. La mejor forma de evitar que nos maten es quedarnos quietos debajo —sólo hasta

PANTALLA 4

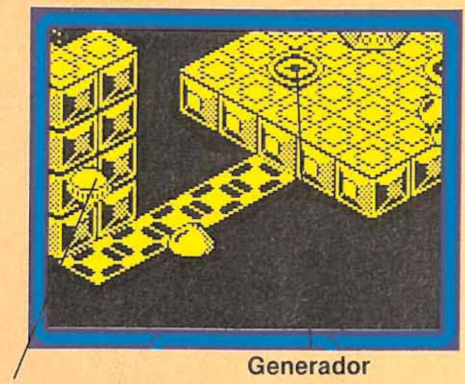


FASE 2

INICIO

EXIT

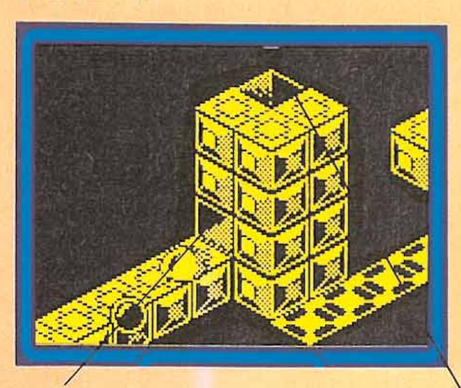
PANTALLA 5



Generador

Ascensor

PANTALLA 6



Salida del agujero

Agujero

el nivel cuarto— y no pararnos cuando nos persiguen. Si nos diparan mientras nos persiguen, lo mejor es evitarlos mediante un buen salto (que no nos impide avanzar por el aire).

Torretas: son los únicos enemigos fijos. Tienen tanta puntería como los platillos, si no más. Cuando pasemos cerca de una es aconsejable ir dando saltos para evitar cualquier posible bala que por la excesiva proximidad no tuviéramos tiempo de evitar.

Agujeros: nos permite utilizar recorridos fijos por el interior de la estructura, a veces contra la ley de la gravedad. Debemos introducirnos por uno de ellos cada vez que queramos taponar una botella, ya que es la única forma de obtener los tan preciados tapones. Éstos, además, aumentarán la altura de nuestro salto, entonces podremos subirnos a las botellas más altas, además de acceder a lugares demasiado altos o alejados para el salto normal. Hay que tener cuidado con los agujeros, sobre todo en la segunda fase, pues no todos conducen a un lugar seguro.

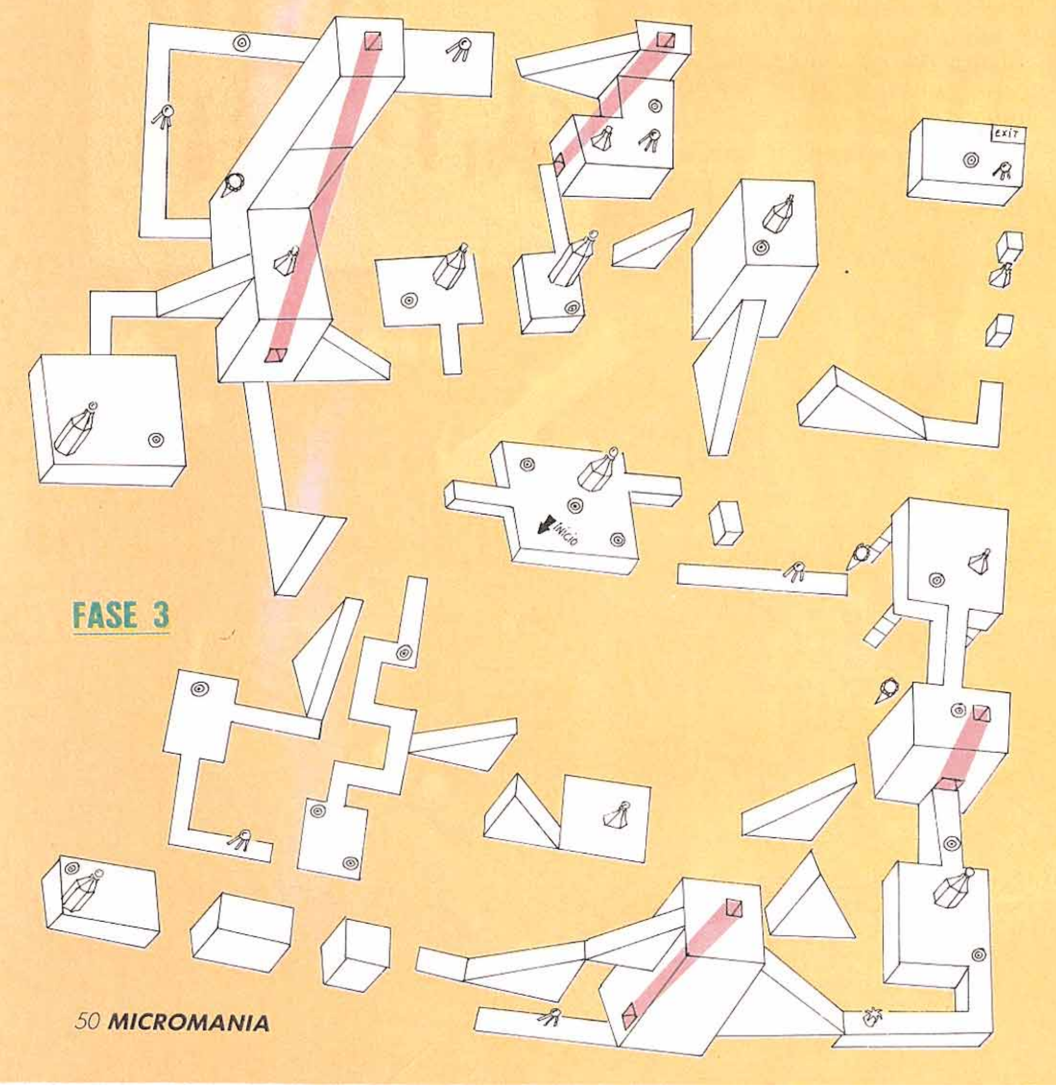
Obstáculos con pinchos: su contacto es mortal. Suelen estar colocados como barreras, o en cualquier parte con tal de molestar.

Ascensores: su forma recuerda mucho la de un diamante. Surgen del suelo y nos permiten acceder a lugares a los que no podríamos llegar mediante el salto. Muchas veces se puede prescindir de ellos.

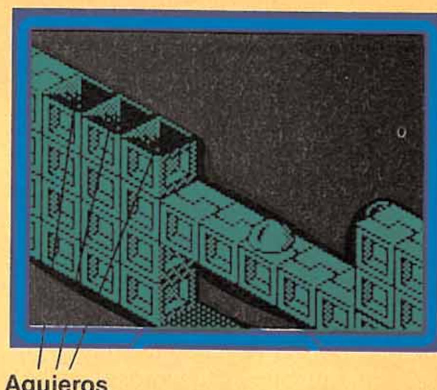
Por si todo esto fuera poco, disponemos de un tiempo limitado para taponar cada una de las botellas, que sólo podemos reponer cogiendo un tapón, taponando una botella o cogiendo un reloj, antes mencionado.

Para acabar con éxito cada una de las cinco fases dispones de la ayuda del mapa. Has de tener mucho cuidado de no acceder a una parte del mapa de la que no se pueda salir sin antes haber taponado todas las botellas del resto del mapa. Esto ocurre en algunas fases y podrías perder varias horas de juego quedando bloqueado y sin ninguna posibilidad de sobrevivir.

FASE 3

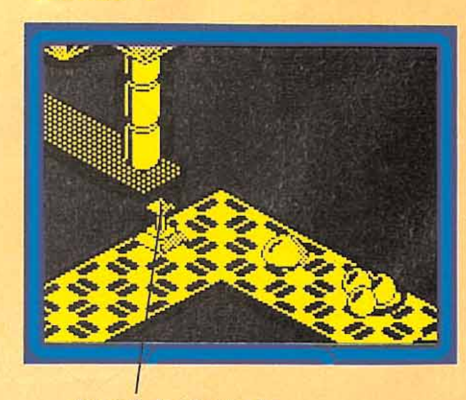



PANTALLA 7



Agujeros

PANTALLA 8



Joystick giratorio

FASE 4

Los pokes de Spectrum

El poke de inmunidad nos hará inmunes a cualquier enemigo, ya que los podremos atravesar. Sin embargo, no podremos utilizar los ascensores, ya que pasarán a través nuestro también. Este inconveniente no es excesivamente importante en las primeras fases, pero sí crucial en las últimas. No podemos acabar el juego completo con este poke.

El poke que nos permite comenzar en la misma fase en que acabamos la partida se lo recomendamos a aquellos que no quieran las cosas demasiado fáciles y no utilicen las vidas infinitas. Así se pueden acabar fácilmente las dos primeras fases, pero el resto no es tan sencillo.

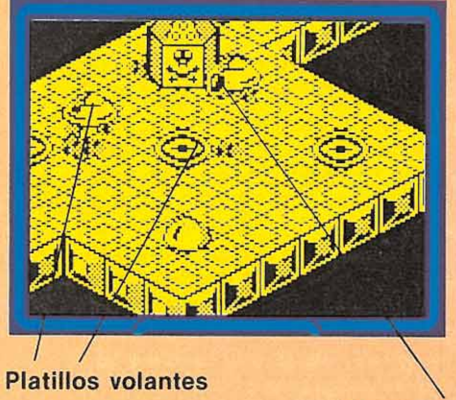
Podemos elegir la fase a partir de la cual queremos comenzar la partida. Como se indica debemos pokear el número de fase a partir de la que queremos comenzar menos uno. Para la fase uno, pokearemos cero, para la dos, uno, para la tres, dos, etc. Cuidado, si empezamos por una fase distinta de la primera, esa será la fase primera para los pokes de número de botellas a taponar y de atributos. Si por ejemplo deseamos comenzar por la tercera fase y taponar en ella sólo dos botellas, para conseguir esto último no pokearemos con dos en número de botellas a taponar en la tercera fase, sino en la primera.

El siguiente poke nos permite ir pasando de fases con una enorme facilidad. El que quiera ver algo de cada fase sólo tiene que introducirlo y jugar en cada una de las fases. En cuanto le maten pasará a la siguiente, con lo que podrá ver algo de cada fase hasta que le maten. Matándonos rápidamente podemos ver el mensaje final. El que quiera apuntarlo que esté bien preparado porque sólo aparece durante un corto espacio de tiempo.

Podemos elegir también el número de botellas a tapar en cada fase independientemente. Si elegimos cero, no tendremos que tapar ninguna y tendremos la salida abierta.

Por último, podemos cambiar los atributos de cada fase, para jugar con otros colores. La organización de INK, PAPER, BRIGHT y FLASH es la habitual.

PANTALLA 9

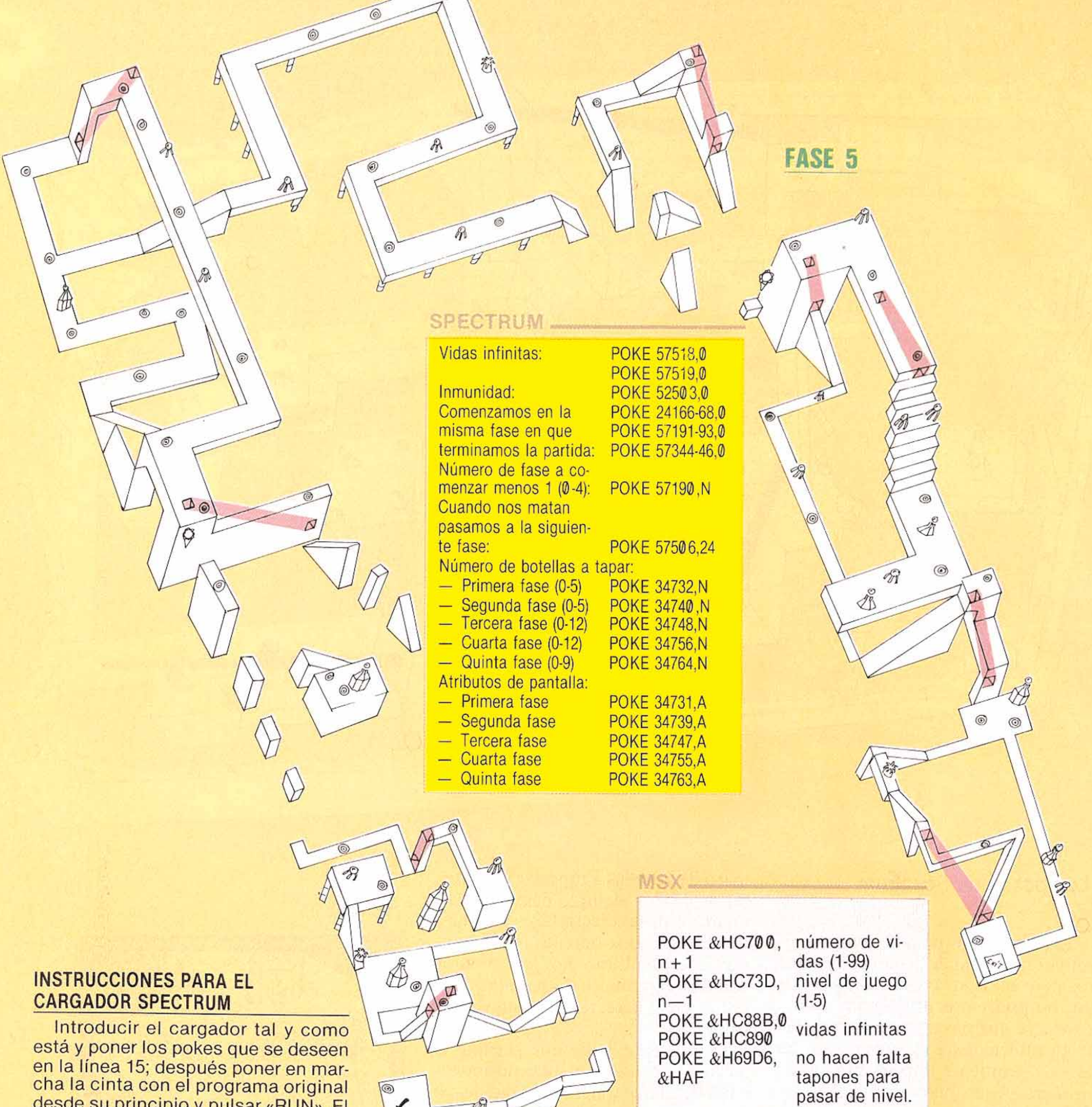


Platillos volantes

Disparo del platillo

Adicción	9
Gráficos	9
Originalidad	8





SPECTRUM

Vidas infinitas:	POKE 57518,0
	POKE 57519,0
Inmunidad:	POKE 52503,0
Comenzamos en la misma fase en que terminamos la partida:	POKE 24166-68,0 POKE 57191-93,0 POKE 57344-46,0
Número de fase a comenzar menos 1 (0-4):	POKE 57190,N
Cuando nos matan pasamos a la siguiente fase:	POKE 57506,24
Número de botellas a tapar:	
— Primera fase (0-5)	POKE 34732,N
— Segunda fase (0-5)	POKE 34740,N
— Tercera fase (0-12)	POKE 34748,N
— Cuarta fase (0-12)	POKE 34756,N
— Quinta fase (0-9)	POKE 34764,N
Atributos de pantalla:	
— Primera fase	POKE 34731,A
— Segunda fase	POKE 34739,A
— Tercera fase	POKE 34747,A
— Cuarta fase	POKE 34755,A
— Quinta fase	POKE 34763,A

MSX

POKE &HC700, n+1	número de vidas (1-99)
POKE &HC73D, n—1	nivel de juego (1-5)
POKE &HC88B,0 POKE &HC890	vidas infinitas
POKE &H69D6, &HAF	no hacen falta tapones para pasar de nivel.

INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR SPECTRUM

Introducir el cargador tal y como está y poner los pokes que se deseen en la línea 15; después poner en marcha la cinta con el programa original desde su principio y pulsar «RUN». El programa cargará y se ejecutará con los pokes que se hayan puesto. En el caso de que el exceso de pokes provoque el mensaje de error «M RAMTOP no good», dejar sólo la línea 10, ejecutar el programa como antes, y al acabar la carga introducir los pokes directamente (sin número de línea) e introducir al terminar RANDOMIZE USR 24064.

CARGADOR SPECTRUM

```
10 CLEAR 24064: LOAD ""CODE :
RANDOMIZE USR 32768: PRINT AT 0,
0: LOAD ""CODE : POKE 61455,201:
RANDOMIZE USR 61440
20 REM POKES AQUI
30 RANDOMIZE USR 24064
```

CARGADOR MSX

```
10 COLOR15,1:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:PO
KE&HFCAB,1
11 FORN=&HD900TO&HD91B:READA$:A=VAL("&
h"+A$):S=S+A:POKEN,A:NEXTN:IFS<>2481TH
ENPRINT"ERROR EN DATAS":END
12 B$="        "
15 A$="CUANTAS VIDAS (1-99) ":GOSUB 70
:LOCATELEN(A$)+2,21:INPUTA:IFA<1ORA>99
THENLOCATE0,21:PRINTSPACE$(40):GOTO15
16 POKE&HD901,A+1
20 A$="EMPEZAR EN NIVEL (1-5)":A$=A$+B
$:GOSUB70:LOCATELEN(A$)-5,21:INPUTA:IF
A<1ORA>5THENLOCATE0,21:PRINTSPACE$(40)
:GOTO20
21 POKE&HD906,A-1
25 A$="VIDAS INFINITAS (S/N) ":A$=A$+B
$:GOSUB70:LOCATELEN(A$)-3,21:INPUTA$:I
FA$="S"THENPOKE&HD90B,0:POKE&HD910,0
30 A$="HACEN FALTA TAPONES (S/N)":A$=A
$+B$:GOSUB70:LOCATELEN(A$)-6,21:INPUTA
$:IFA$="N"THENPOKE&HD915,&HAF
35 CLS:A$="        INTRODUCE LA CINTA OR
IGINAL":GOSUB70:LOCATE0,21:PRINTSPACE$
(40):A$="              Y PULSA PLAY":GO
SUB70
40 BLOAD"CAS:":POKE&HE0DE,&HD9:DEFUSR=
&HE000:A=USR(A)
70 FORN=LEN(A$)TO 1STEP-1:LOCATEN,21:P
RINTMID$(A$,N,1);:FORJ=1TO10:NEXTJ:BEE
P:NEXT:RETURN
100 DATA3E,4,32,0,C7,3E,0,32,3D,C7,3E,
A,32,90,C8,3E,3D,32,8B,C8,3E,7E,32,D6,
69,C3,0,40
```

Commodore

A través de las máquinas recreativas conocemos algunos programas que llegan, con el tiempo, a nuestros ordenadores. Ahora le ha tocado el turno a «Xevious», un arcade espacial que hará las delicias de los muchos adictos a este tipo de programas.

Para que los usuarios de Commodore podáis completar las 32 fases de que consta este juego, os ofrecemos un cargador con el que no habrá enemigo que se os resista. Podréis obtener desde vidas infinitas a la inmunidad total ante los disparos enemigos y, por si no estáis para tonterías, impedir que las naves enemigas os disparen, así sólo deberéis esquivarlas. ¡Más facilidades, imposible!

XEVIOUS

```
POKES XEVIOUS (C64):

(INTRODUCIRLOS TRAS UN RESET)

POKE 5663,173   VIDAS INFINITAS
POKE 14039,0    ATACANTES SIN DISPARAR
POKE 13214,173  INMUNE A COLISIONES

SYS 5000   PARA EMPEZAR EL JUEGO
```




```
10 REM *** CARGADOR XEVIOUS
20 REM *** POR FVC
30 FORT=0TO57:READA:POKE288+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>5668THENPRINT"COMPRUEBA LOS DATA...":STOP
50 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";VI$:IFVI$="S"THENPOKE327,141
60 INPUT"■ATACANTES SIN DISPARAR (S/N)";SD$:IFSD$="S"THENPOKE332,141
70 INPUT"■INMUNE A CHOQUES CON ATACANTES (S/N)";IC$:IFIC$="S"THENPOKE337,141
80 PRINT"■REBOBINA LA CINTA DE XEVIOUS Y PULSA    SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,4,141,59,4,169,109,141,60,4,169,12,141,59,5,169,178
110 DATA 141,60,5,96,169,69,141,211,2,169,1,141,212,2,76,167,2,169,173,44
120 DATA 31,22,169,0,44,215,54,169,173,44,158,51,76,136,19,70,86,67
```

SPECTRUM, AMSTRAD

IMPOSSABALL

La mayoría de los programas arcades de habilidad tienen una nota común: la dificultad. Impossaball respeta también esta característica retando a los fanáticos del joystick, a los que todavía no se les ha resistido ningún juego.

El objetivo de Impossaball es «machacar» unos bloques que aparecen en el techo o en el suelo. Aunque en apariencia no entraña excesiva dificultad, sin embargo la variedad de obstáculos situados estratégicamente en los lugares más inoportunos, hará que sudemos lo nuestro, hasta superar las ocho fases de que consta el juego.

Antes de adentrarnos en la explicación detallada de cómo superar los **obstáculos** más difíciles debemos tener en cuenta algunas constantes en el juego:

— Dependiendo de la dificultad de cada fase dispondremos de un tiempo concreto, que, aunque no es excesivo, resultará suficiente si empleamos correctamente el mapa-guía de objetos que encontraréis en estas páginas.

— El mapa permite estudiar cada jugada, ya que los obstáculos son fijos y su localización exacta nos indica el lugar en el que debemos situarnos.

— En cada fase debemos introducir un determinado número de bloques, este número aparecerá en la parte inferior de la pantalla decrementando a medida que los vayamos machacando.

— Resulta mucho más fácil enfrentarnos a los bloques de arriba hacia abajo (cuando están en el suelo) o de abajo hacia arriba (cuando están en el techo), ya que de izquierda a derecha podemos perder la perspectiva.

— No olvidéis introducir todos los bloques, ya que de no hacerse así no podríamos pasar cada fase.



— Observaremos también que la pelota desarrolla cuatro intensidades de salto, siendo éstos mayores cuanto más mantengamos pulsada la tecla de fuego. Como nota anecdótica debemos destacar que el salto que obtendremos al pulsar una vez esta tecla nos permite avanzar cuando no haya obstáculos, ya que es más fácil, por regla general, emplear siempre la posición dos para superar obstáculos, teniendo en cuenta que la altura de los obstáculos también condiciona el tipo de salto que necesitemos emplear.

— Para guiarnos es imprescindible observar la sombra de nuestra pelota que nos permitirá ajustar perfectamente cada movimiento, ya que la perspectiva del juego a veces puede inducirnos a error.

— Los obstáculos fijos varían desde pinchos y murallas de nubes a minas y pueden localizarse tanto en el techo como en el suelo. Todos los móviles son pequeños fuegos que fácilmente podremos esquivar.

— Para superar las murallas es mejor enfrentarse a ellas desde una distancia entre una y dos baldosas.

— Nuestra puntuación aumenta cuando superamos cada fase.

Las fases

En la **primera fase** no tendremos demasiadas dificultades, salvo en el último obstáculo, formado por un grupo de pinchos en la parte inferior y superior de la pantalla. Para superarlos nos colocaremos en la segunda baldosa frente a ellos y dos baldosas por delante del obstáculo. Saltaremos hasta conseguir el máximo salto y avanzaremos cuando la fila de nubes esté lo más lejos posible.

En la **segunda fase** encontraremos las primeras filas de pinchos; los atravesaremos colocándonos entre la primera y segunda baldosa a la izquierda. Pulsaremos dos veces la tecla de fuego y cuando toque el suelo la pelota avanzaremos hacia la derecha. En el siguiente obstáculo repetimos la operación, pero con una intensidad tres en el salto.

La **tercera fase** nos presenta una de las pruebas más difíciles del juego. Para conseguir pasar e introducir todos los bloques debemos saltar al centro y una vez allí movernos de arriba hacia abajo.

La **quinta fase** no tiene una excesiva dificultad, excepto en el cuarto obstáculo. La forma más sencilla de superarlo es sobrepasar el primer pincho y saltando de izquierda a derecha pasa la mina que se encuentra

AMSTRAD

```
10 REM cargador IMPOSSABALL by D.R.S.
20 REM ------------------------------
30 ON ERROR GOTO 110
40 MEMORY &13FF
50 MODE 1
60 INPUT "Vidas infinitas (S/N) ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=1
70 PRINT:INPUT "Tiempo infinito (S/N) ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN b=1
80 PRINT:INPUT "Botar por el techo (S/N) ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN c=1
90 PRINT:INPUT "Se ve la pelota (S/N) ",a$:IF UPPER$(a$)="N" THEN d=1
100 LOCATE 3,25:PRINT "inserta cinta IMPOSSABALL original"
110 LOAD "!",&8000:FOR x=0 TO 3:INK x,0:NEXT
130 LOAD "!",&1400:FOR x=0 TO 3:INK x,0:NEXT
140 LOAD "!",&C000
150 IF a=1 THEN POKE &A462,0
160 IF b=1 THEN POKE &96DC,0
170 IF c=1 THEN POKE &8DFB,0
180 IF d=1 THEN POKE &9914,0
190 CALL &8200
```

en el suelo y siguiendo esta trayectoria pasaremos entre los pinchos milagrosamente.

En las **fases sexta y séptima** encontraremos murallas que debemos atravesar por el punto en el que alcancen menor altura. Las superaremos de la misma forma que el resto de las murallas, pero dejando un mayor número de baldosas entre nosotros y la muralla.




```
POKES IMPOSSABALL
*****************
Vidas infinitas:
POKE &A462,0
Tiempo infinito:
POKE &96DC,0
Botar por el techo:
POKE &8DFB,0
Pelota invisible:
POKE &9914,0
```



SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 CLEAR 25569
  20 LOAD ""CODE 32768,70
  30 PRINT "  PON EL ORIGINAL TR
AS HABER          PASADO LOS BLOQUE
S BASIC"
  35 LOAD ""CODE 32768
  40 INPUT "CUANTAS VIDAS? ";A:
POKE 32817,A
  60 INPUT "TIEMPO ";C$: IF C$<>
"s" THEN POKE 32825,0
  70 INPUT "VIDAS INFINITAS ";D$
: IF D$<>"s" THEN POKE 32815,0
  75 PRINT "  PON EL ORIGINAL EN
 MARCHA"
  80 PRINT USR 32768
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	0199021114FC2113FC1A	775
2	AE7713230B78B120F63E	995
3	E23252FE3E633253FE21	1193
4	2B8011E263011200EDB0	945
5	C33AFE3EB632E0B23E04	1269
6	329BB23EC9329EA4C300	1213
7	64000000000000000000	100

DUMP: 32.768
N.º BYTES: 70

POKES

POKE 41184,182	Vidas infinitas
POKE 41115,n	N = número de vidas
POKE 37534,201	Para el reloj.

En la **última fase** debemos superar las murallas como siempre, pero en lugar de avanzar sólo hacia la derecha también lo haremos hacia el fondo, es decir, en diagonal.

La dificultad que confieren a este programa sus peculiares características hace, si no imprescindible sí interesante, contar con la ayuda suplementaria de un cargador como los que suelen desfilar en estas páginas.

Con él podréis desde disfrutar de las apreciadas vidas infinitas a elegir el método de la superación progresiva, delimitando a vuestro gusto el número de vidas y eliminando la grave limitación del tiempo.

Instrucciones del cargador de Spectrum

1. En el cargador se ha tenido en cuenta que los pokes sólo son válidos para introducirlos con el juego ya ubicado en su dirección correcta, pues el programa se carga en una dirección y, posteriormente, se reubica en otra.

Los pokes, por lo tanto, sólo pueden ser introducidos en las versiones de carga normal con la ayuda de un pokeador directo.

2. El cargador de Basic carga nuestro cargador en Código Máquina, pregunta sobre los pokes y carga la rutina JPM 1986, de la cinta «Impossaball», y ejecuta el cargador.

3. El cargador de Código Máquina (CARGA CODE), modifica ciertos valores de la rutina JPM 1986 y tras esto salta a esta rutina, e inicia la carga del bloque PICY que muestra la pantalla de presentación; tras esto, pasa a cargar el bloque principal del juego llamado CODE, posteriormente coloca los valores de los POKES y ejecuta una rutina encargada de poner la pantalla del juego. Reubicará el programa, borrando previamente el propio cargador, y comenzará la ejecución, con los pokes introducidos en su dirección correcta.

IMPOSSABALL

NICE AND EASY

FASE 1

PLAYING WIGHT FIRE

FASE 2

GETTING THE KNACK

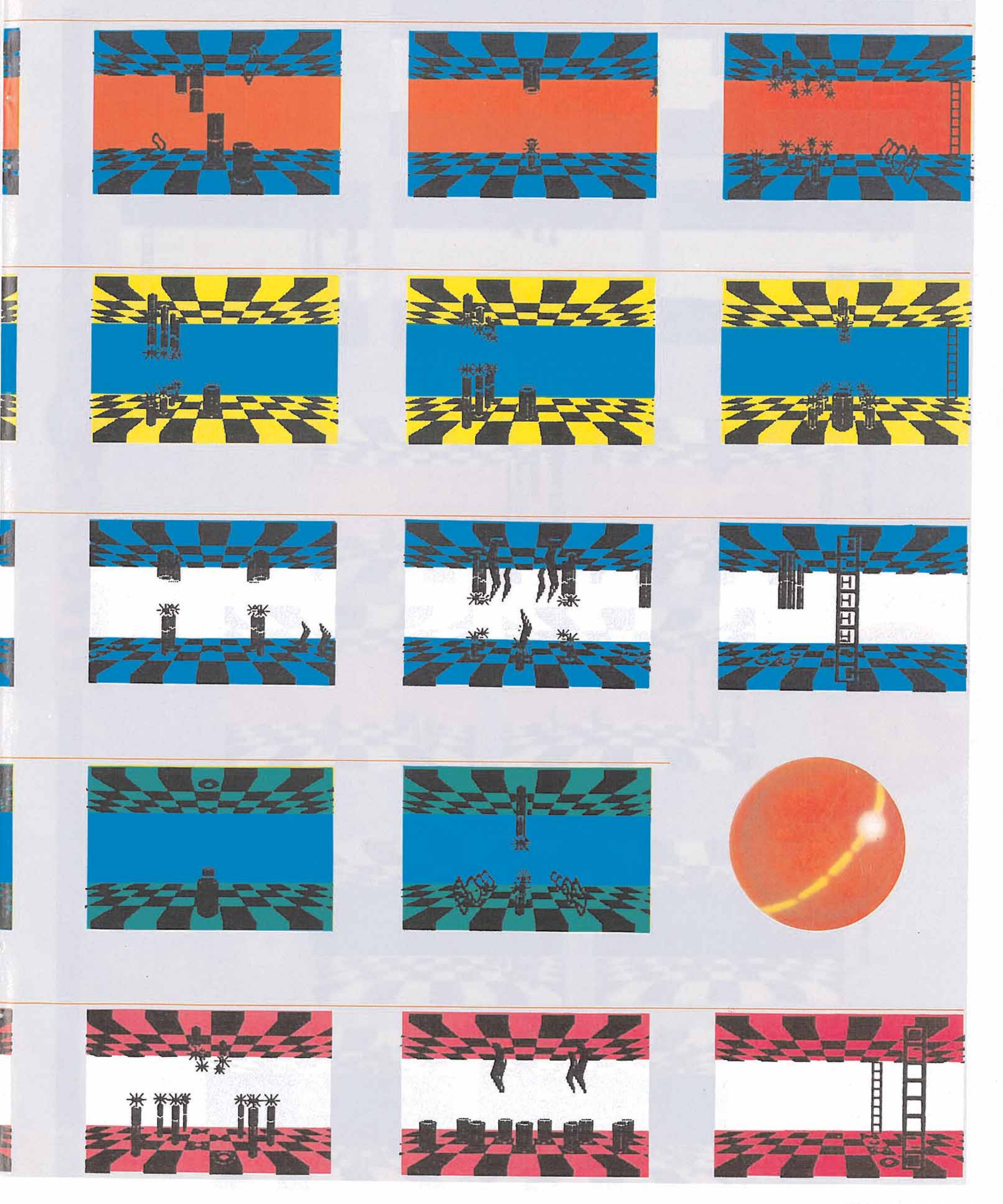
FASE 3

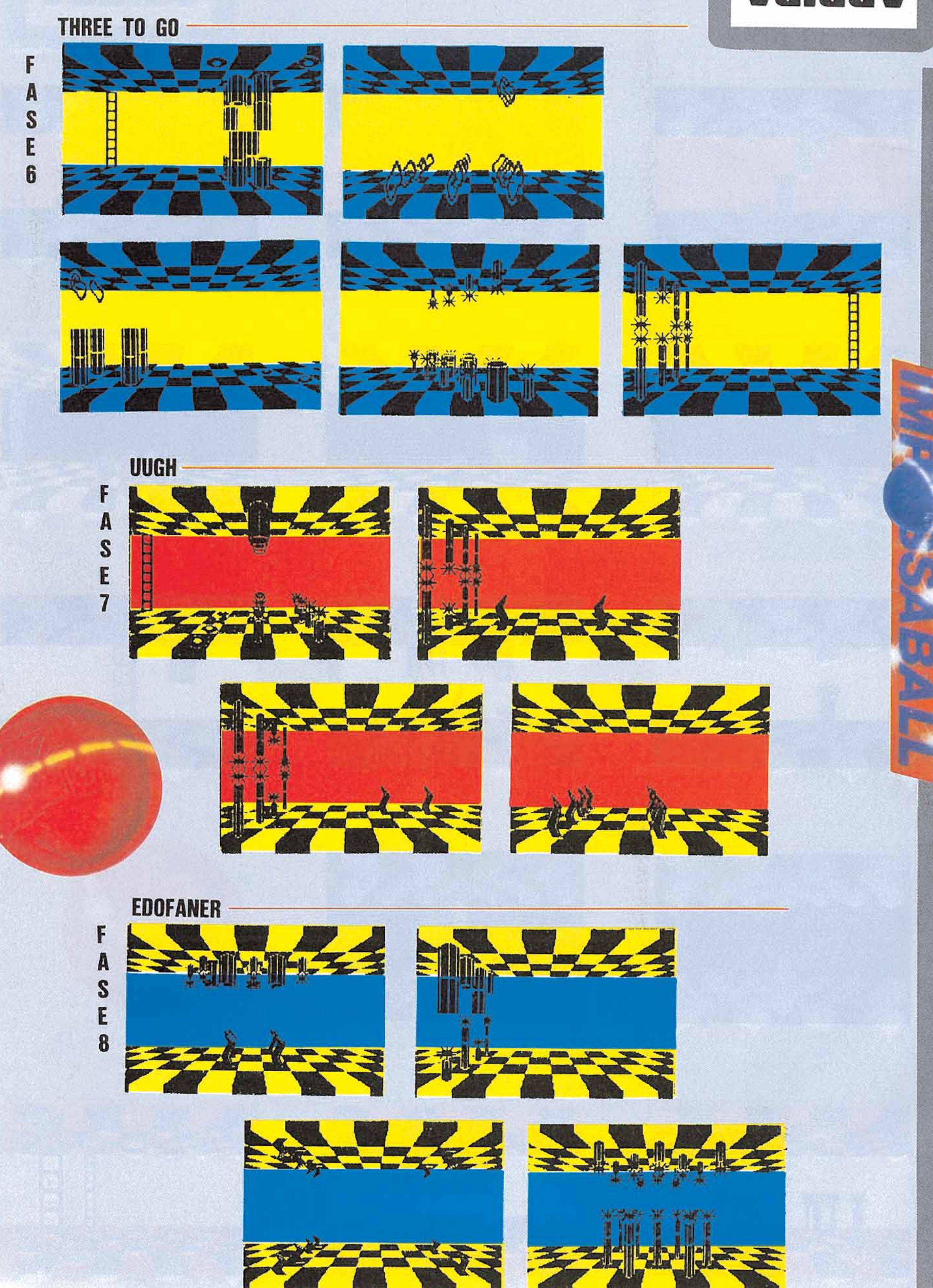
A TRIAL OF TIME

FASE 4

EVIF RODIRROC

FASE 5


PATAS
ARRIBA

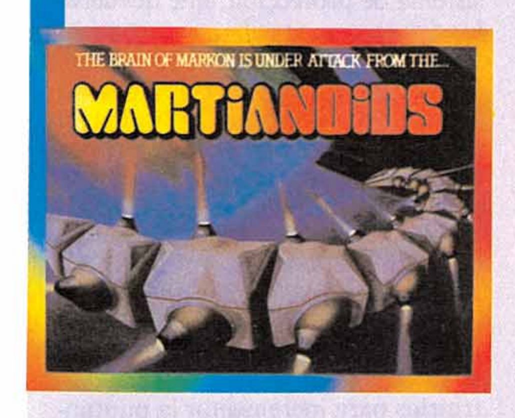

THREE TO GO
FASE 6
UUGH
FASE 7
EDOFANER
FASE 8
IMPOSSABALL

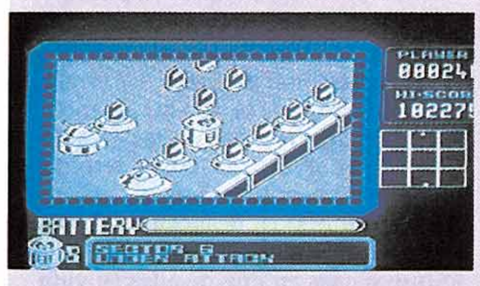


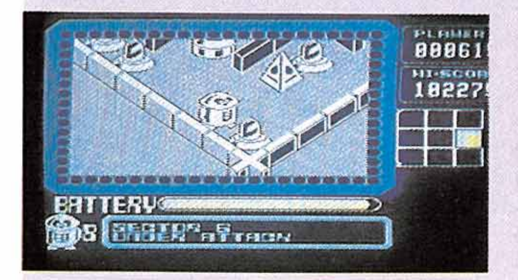
MARTIANOIDS

La nave amanecer de Markon despegó de la tierra con la misión de buscar formas de vida no humanas en el espacio exterior. Su única tripulación era un grupo de robots controlados por un ordenador central, conocido con el sobrenombre de «cerebro».









Tras algunos años de infructuosa visita, localizaron a una nueva raza extraterrestre, los martianoids. Después de tanto tiempo el proyecto de integración de habitantes de las estrellas, había alcanzado la perfección en el plano teórico, por lo que decidieron ponerlo en práctica con sus nuevos vecinos. Los efectos del plan fueron sorprendentes, los martianoids se integraron perfectamente, campaban por la nave como si jamás hubieran conocido otro medio ambiente mejor. Pero..., como bien dicen, donde hay confianza da asco; los martianoids se apoderaron de la nave, intentaron destruir el sistema de conexiones con la tierra y aislar el ordenador central de la fuente de programas. Tu misión será restablecer el orden en la nave, haciendo llegar los programas a su sitio correspondiente para activar el sistema de defensa de la nave.

AYUDAS

— Tu objetivo es activar las nueve zonas de la unidad central de proceso.

— Para activarlas debes guiar cada programa a los puntos de recepción.

— Los radiofaros marcan el camino a seguir por los programas. Si tus enemigos destruyen los radiofaros la zona quedará inhabilitada.

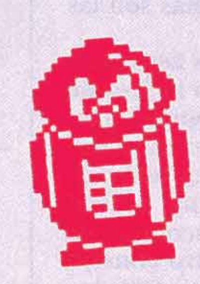
— Cuando una zona esté siendo atacada, se representa en el mapa con un parpadeo. Sin perder tiempo dirígete allí y sustituye los radiofaros averiados con los de repuesto que puedes acumular, hasta un número máximo de cuatro.

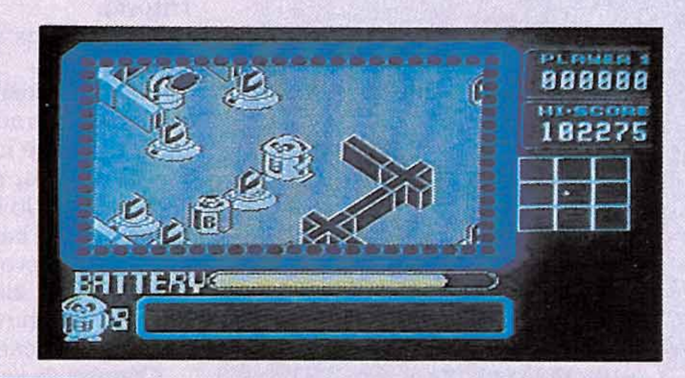
— Los programas se controlan colocando objetos que modifiquen su dirección. Si chocan con un radiofaro giran 90 grados, mientras que si chocan con nuestro robot o con nuestros enemigos girarán 180 grados. Evita que los programas queden encerrados entre cuatro objetos y que no se cuelen por los tubos de ventilación ya que serían destruidos.

— Utiliza correctamente los mensajes del trasmisor de nuestro robot y no olvides emplear con precisión el armamento. El spray reducirá a los alienígenas, y el láser acabará con puertas y objetos molestos. Sé prudente, el láser consume demasiada energía.

— Estudia el camino que deben recorrer los programas, te facilitará mucho las cosas.

— Si la historia te parece interesante, pero no estás dispuesto a perder tiempo en pequeñeces, teclea el cargador y disfruta de vidas infinitas e inmunidad ante los alienígenas. Si quieres observar progresivamente tu evolución, elige la opción de número de vidas, comprobarás de lo que eres capaz.






```
5 'POKES MARTINOIDS
10 'POR MARCOS J.B.
15 CLS:KEYOFF:S=0:S$="
                    ":POKE&HFCAB,
1
20 FORN=&HE300TO&HE316:READA$:A=VAL("&
H"+A$):POKEN,A:S=S+A:NEXTN
25 IFS<>2279THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
30 LOCATE0,22:PRINTS$:LOCATE0,22:INPUT
"NUMERO DE VIDAS (1-8) ";V:IFV<1ORV>8T
HENGOTO30
35 POKE&HE301,V+1
40 PRINT:LOCATE0,22:INPUT"VIDAS INFINI
TAS (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HE306,0
45 PRINT:LOCATE0,22:INPUT"INMUNE A LOS
 BICHOS (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKE&HE3
0B,0
50 CLS:LOCATE6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE10,12:PRINT"Y PULSA
 UNA PLAY":BLOAD"CAS:"
60 POKE&HE0DE,&HE3:DEFUSR=&HE000:A=USR
(A)
100 DATA 3E,5,32,CF,A3,3E,35,32,4A,A3,
3E,90,32,4D,96,3E,90,32,ED,93,C3,0,48
```

```
POKE &HA3CF,N+1    Numero de vidas (1-8)
POKE &HA34A,0      Vidas infinitas
POKE &H96AD,0      Inmune a los bichos
```

Spectrum

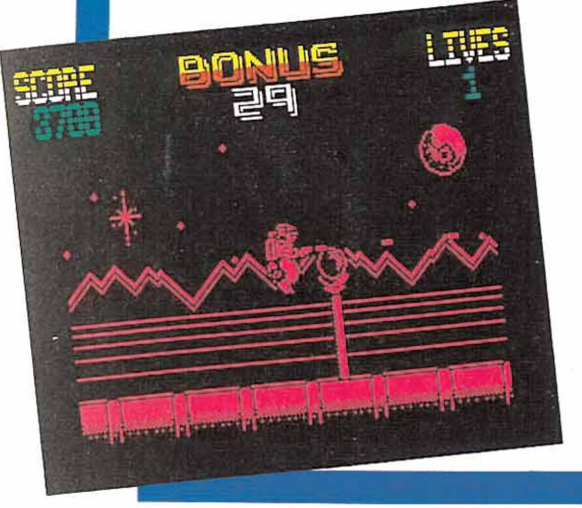


A muchos años luz de lo que un día sería nuestra tierra, la población del planeta Zero temía una inminente extinción. Sus habitantes eran gente pacífica, y no les quedaba más remedio que vivir bajo la superficie de hielo que cubría el planeta.

La energía y la calefacción la obtenían mediante una complicada maraña de tuberías que transportaban plutonio desde las fábricas hasta los reactores. Estas tuberías serpeteaban por la superficie en diez diferentes zonas, buscando las bajas temperaturas allí existentes, para poder transportar el plutonio sin inflamarlo.

Los destrovianos, habitantes de un planera vecino, (Destrovia) también necesitan plutonio para sus reactores, pero ellos prefieren robarlo a producirlo en su planeta, así que envían equipos de saboteadores encargados de destrozar las tuberías del planeta Zero, instalando radares, zonas de repuestos en forma de cúpula, además de otras instalaciones para proteger sus nuevas posesiones.

Muchos jóvenes fueron enviados a morir en el empeño de frenar la invasión de saboteadores, pero los destrovianos, siguieron ganando posiciones. El consejo de Zero ha decidido avisar a la única, inigualable, e inimitable persona que puede detener la invasión: Gunrunner. Al parecer está de vacaciones en Valindra 3, la estación de recreo del hemisferio sur del planeta, a mucha distancia de donde transcurren los hechos, y por tanto tú has de suplantarle.



La misión

Tu misión como sustituto de Gunrunner, consiste en recorrer cada una de las diez zonas, destruyendo todos los radares que encuentres en el camino, (aunque no es necesario para completar la aventura), hasta llegar al ordenador de emergencia, (disfrazado de pedestal a rayas). Al llegar hasta él, se te dará un Jet Pac, con el que llegarás a la siguiente zona.

Los peligros

Hay varios tipos de peligros, que intentarán que nuestra misión fracase. Se trata de las fuerzas espaciales destrovianas, y de sus trampas.

Las fuerzas espaciales destrovianas atacan en formación, y algunas a gran velocidad, por lo que tendremos que estar atentos a ambos lados de la pantalla, evitando así posibles ataques sorpresa.

No hay diferencia en los tipos de ataque de los enemigos. Todos hacen lo mismo y tienen una misma misión: avanzar y neutralizar al intruso. La forma de evitar estos enemigos, es disparándoles, y haciendo diferentes movimiento para perderlos de vista.

Nuestro protagonista puede disparar y moverse mientras salta, lo que nos da cierta versatilidad a la hora de maniobrar el personaje. La cantidad de enemigos ira aumentando análogamente al nivel en que nos encontremos.

El resto de los peligros son las trampas que los destrovianos han colocado en lo que ellos llaman su territorio.

Las trampas destrovianas son las siguientes:

Minas explosivas: A los destrovianos no les agrada mucho la idea de que un intruso merodee por sus nuevos territorios, por lo que han colocado minas a lo largo de las tuberías. Cuando sólo hay una mina, es fácil esquivarla, pero si nos encontramos una ristra de ellas, nuestro consejo es que las esquives a toda costa, tomando otro camino diferente.

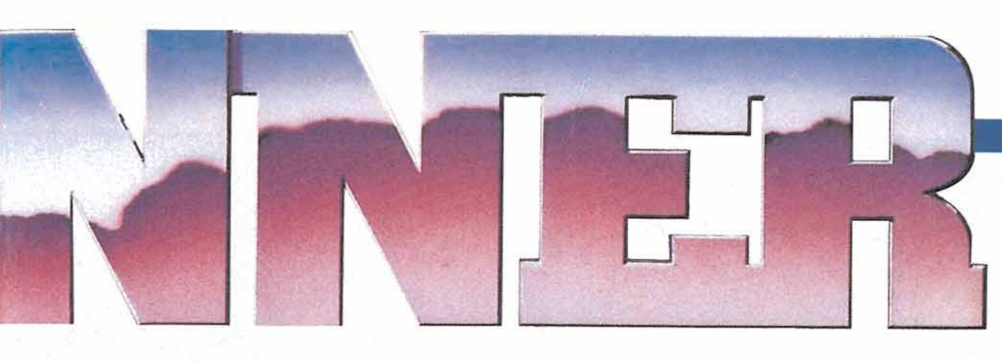
Cúpulas de provisiones: Son depósitos en los cuales los destrovianos guardan las provisiones que necesitan para reponer las fuerzas y seguir luchando. Están equipadas con un sistema de protección, que devuelve los disparos que reciba, pero con aún más fuerza destructiva.

Puertas trampa: Si las minas no son efectivas, las puertas trampa sí lo son, a menos que las atravesemos con una cautelosa sangre fría. Conviene reservar una posición (POISON), con el fin de utilizarla en una de estas puertas.

Radares: Lo que en un principio parecen farolas, son en realidad radares de finalidad desconocida. No son peligrosos, pero nunca viene mal destruirlos para incrementar la puntuación.

Tuberías rotas: Los destrovianos, para conseguir el plutonio, no tienen otro remedio que destrozar las tuberías y robarlo (ya que no les apetece fabricarlo), por lo que en nuestro camino, nos encontraremos con infinidad de tuberías deshechas. Éstas contienen residuos de plutonio, por lo que si caes en una de ellas tu vida







Iñaki López

terminará. Estos agujeros deberás saltarlos, aunque algunos por su inmensidad, sólo permitirán ser atravesados mediante la ayuda del Jet Pac más cercano.

Al efectuar el salto, debemos tener cuidado de no colisionar con naves destrovianas.

El equipo

Al comienzo de cada nivel, llevas como única arma tu pistola, pero podrás reponerla ya que algunas han sido abandonadas por tus anteriores compañeros, podrás encontrar objetos que te serán útiles, como los siguientes:

Multifire: Convierte tu pistola en una avanzada arma que dispara fuego rápido en tres direcciones.

Veneno (Poison): Cuando lo actives, todos los destrovianos presentes en la pantalla serán aniquilados.

Jet Pac: Te permite volar por encima de la tuberías, sin embargo, debes tener precauciones pues tiene poco combustible.

Escudo (Sield): Te protegerá de las colisiones contra destrovianos.



Si llevas alguna ayuda encima, en cuanto colisiones contra algún destroviano no morirás, simplemente te quedarás sin ella.

El mapa

Gunrunner tiene diez niveles, de aproximadamente unas 22 pantallas, lo que hace que tenga 220 pantallas.

Cuando llegamos al ordenador de cada nivel, se pasa a la zona de bonos, en la que se te da un Jet Pac; estas zonas no están en el mapa, pues son todas iguales, y no tienen más peligro que las naves destrovianas. En el mapa se encuentran señaladas las zonas más peligrosas del juego, y las localizaciones de las diferentes trampas y ayudas.

Probablemente las trampas más difíciles de salvar son las distintas tuberías rotas.

El cargador

Como es habitual, no podía faltar el cargador con los pokes que faciliten la conclusión de la aventura.

En esta ocasión, el cargador nos brinda las siguientes opciones a las que habrá que responder con S o N:

Vidas infinitas: Idónea si lo que quieres es acabar el juego con el placer de masacrar bichos, en igualdad de condiciones.

Inmunidad: Para los que quieran acabar el juego, viendo las diez zonas tranquilamente.

Juego más difícil: Para los superdotados. No saldrá ninguna ayuda, ni siquiera los Jet Pacs, por lo que no se podrá acabar la aventura.

Anular puertas trampa: Las bombas serán lanzadas al planeta enemigo.

Pasar de nivel en vez de morir: Ideal para los que quieran acabar la aventura y no dispongan de mucho tiempo para hacerlo.

Como es obvio, habrá que morir para pasar de nivel, y por tanto no deberá escogerse la opción de inmunidad.

Variaciones especiales: Sólo para los curiosos. Hace el juego más lento, las zonas se invaden de ayudas, y radares destrovianos.

LISTADO 1

```
 10 REM CARGADOR DEL GUNRUNNER
 20 REM INAKI L. RODA & KNIGHT
 30 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : LOAD ""CODE 23296,100
 40 CLS : INPUT "Vidas infinita
s? (s/n)";a$: IF a$="n" OR a$="N
" THEN POKE 23362,0
 50 INPUT "Inmunidad? (s/n)";a$
: IF a$="n" OR a$="N" THEN POKE
23367,0
 60 INPUT "Juego mas dificil? (
s/n)";a$: IF a$="n" OR a$="N" TH
EN POKE 23370,0
 70 INPUT "Gunrunner al alcance
 de las "'"bombas (s/n)";a$: IF
a$="s" OR a$="S" THEN POKE 23375
,0
 80 REM POKES CURIOSOS
 90 INPUT "Pasar de fase cuando
 mueres?"'" (s/n)";a$: IF a$="n"
 OR a$="N" THEN POKE 23379,0
 100 INPUT "Variaciones en el pr
ograma "'"(solo curiosos) (s/n)"
;a$: IF a$="n" OR a$="N" THEN PO
KE 23384,0
 110 PRINT AT 5,3; FLASH 1;;"INS
ERTA CINTA ORIGINAL DEL ";AT 7,1
1; FLASH 0; INVERSE 1;"GUNRUNNER
"
 120 RANDOMIZE USR 23296
 130 SAVE "GUN LOADER" LINE 0: S
AVE "GUN CODE "CODE 23296,100
```

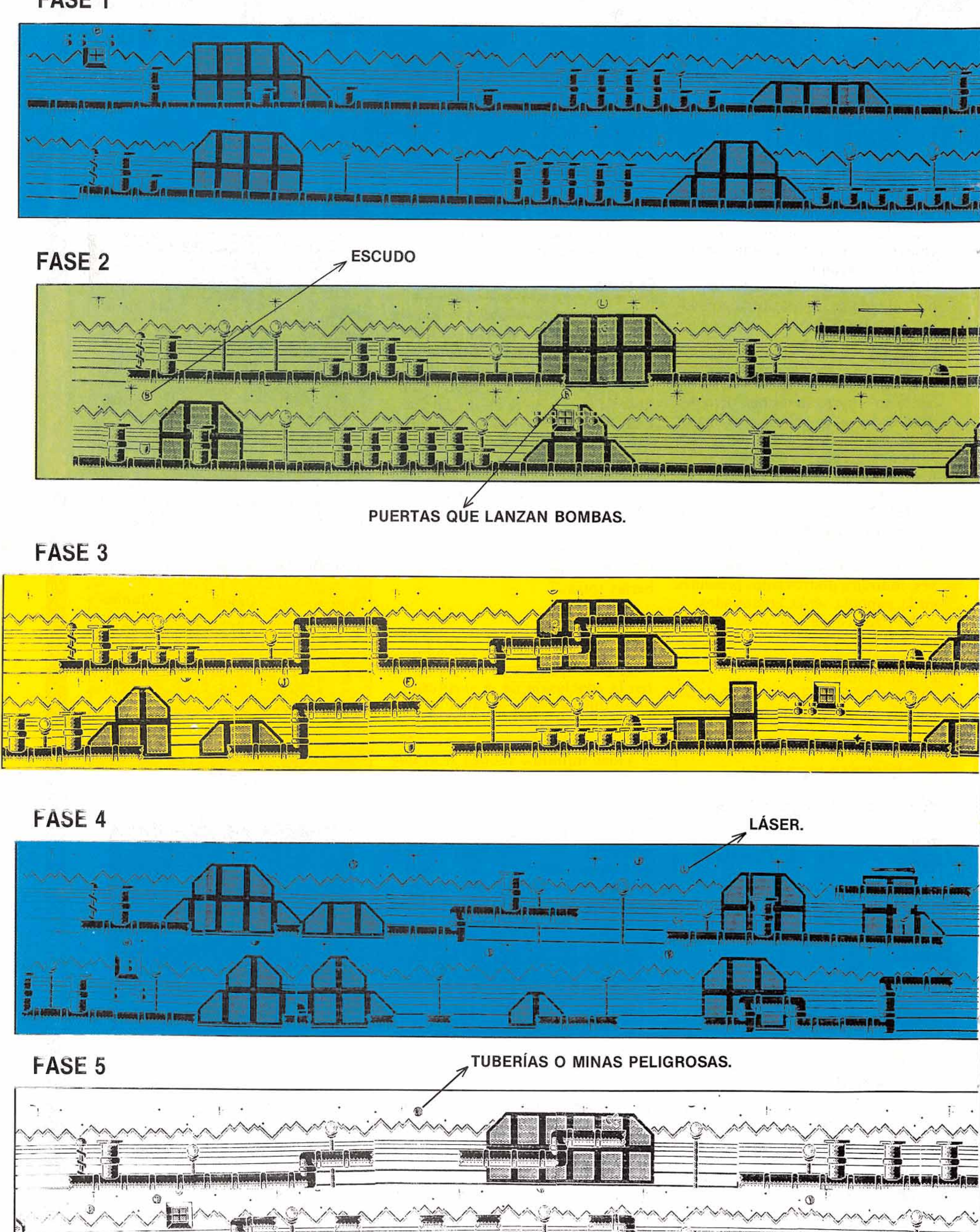
LISTADO 2

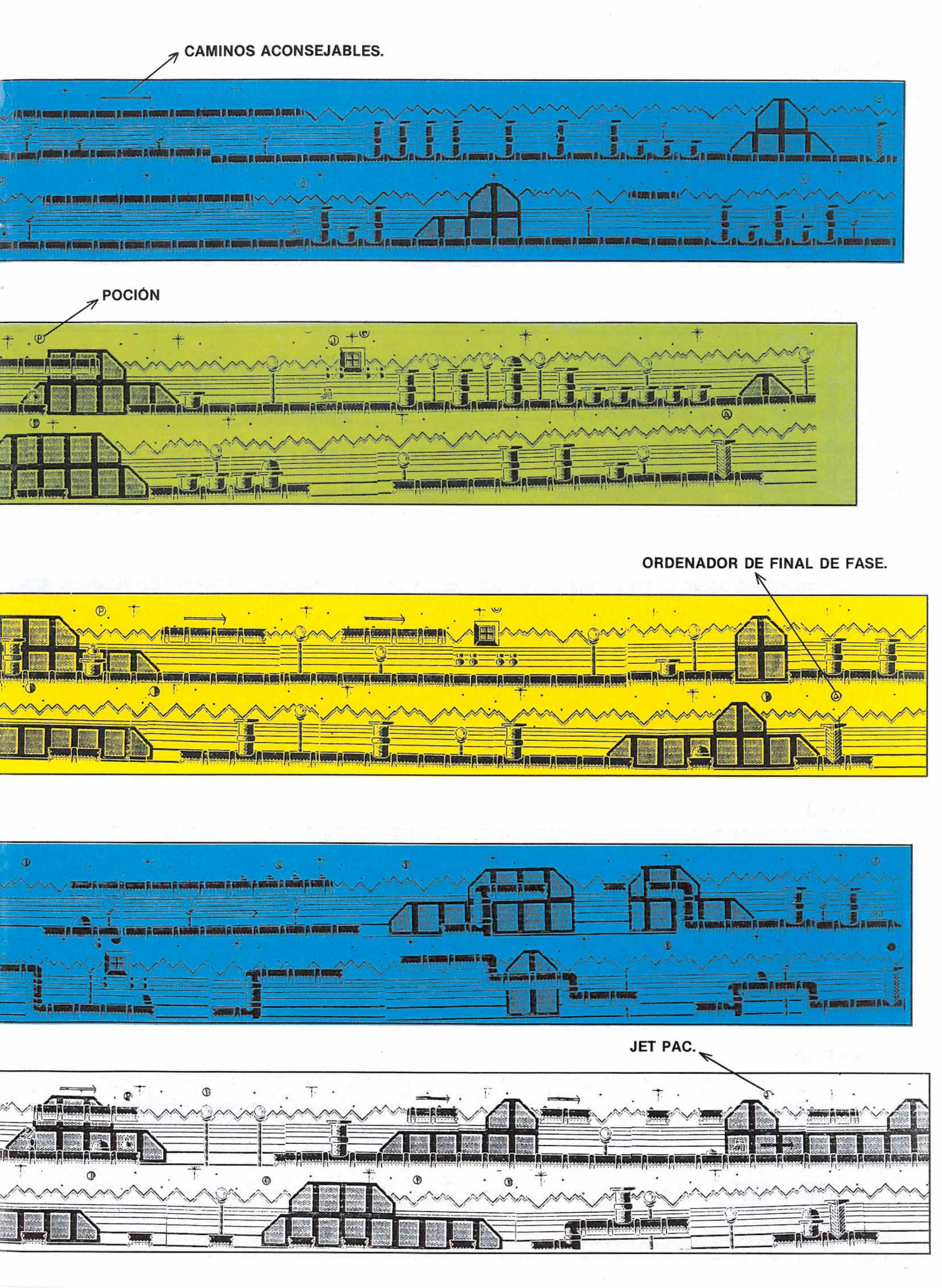
Línea	Datos	Control
1	31E562CD5605CD5605CD	1173
2	5605DD2100FC11000437	673
3	3EFFCD5605018E022113	810
4	FC1114FC1AAE7723130B	925
5	78B120F63EC93259FECD	1436
6	3AFE21FFFA11FFFF0118	1402
7	98EDB8AF3213C03EAF32	1296
8	B7BF32C3D83E283239CB	1247
9	AF3201C03ECA32A1D8C3	1304
10	C6BB0000000000000000	385

DUMP: 40.000
N.° BYTES 100

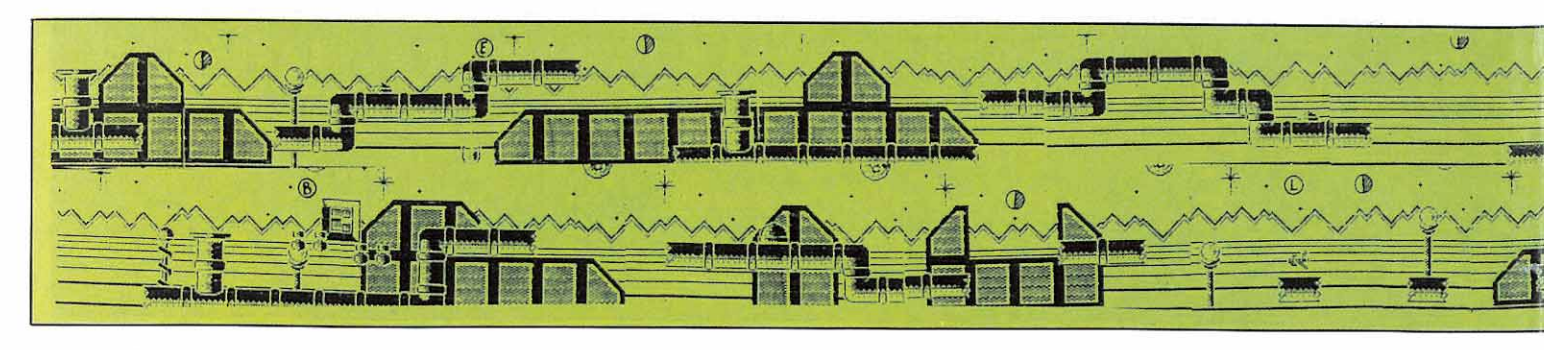


POKE 49171,0 Vidas infinitas.
POKE 49153,0 Pasar de fase cuando mueres.
POKE 49079,175 Inmunidad.
POKE 52025,40 Las bombas no te dan.
POKE 55457,202 Variaciones en el programa.
POKE 55491,175 Juego más difícil.

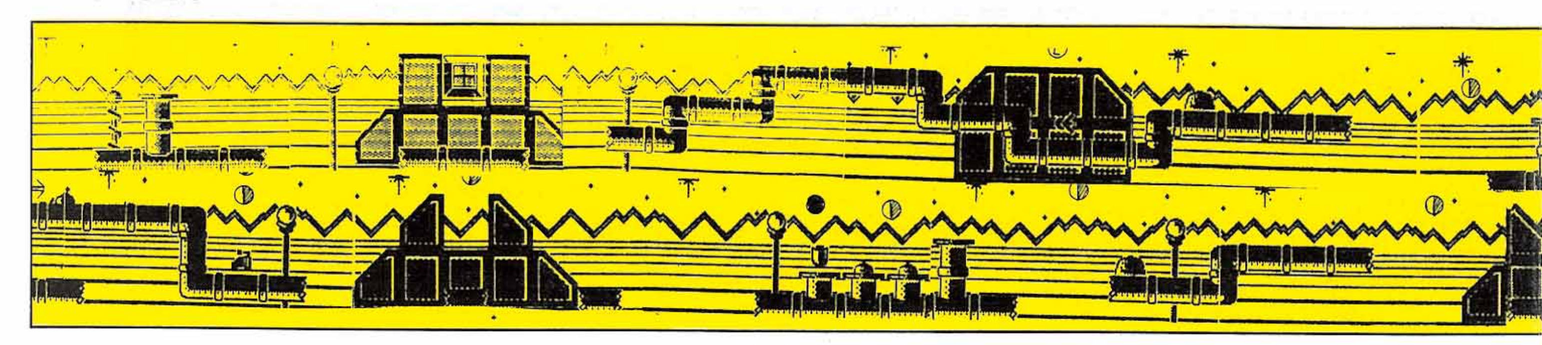

FASE 1
FASE 2
ESCUDO
PUERTAS QUE LANZAN BOMBAS.
FASE 3
FASE 4
LÁSER.
FASE 5
TUBERÍAS O MINAS PELIGROSAS.


CAMINOS ACONSEJABLES.
POCIÓN
ORDENADOR DE FINAL DE FASE.
JET PAC.

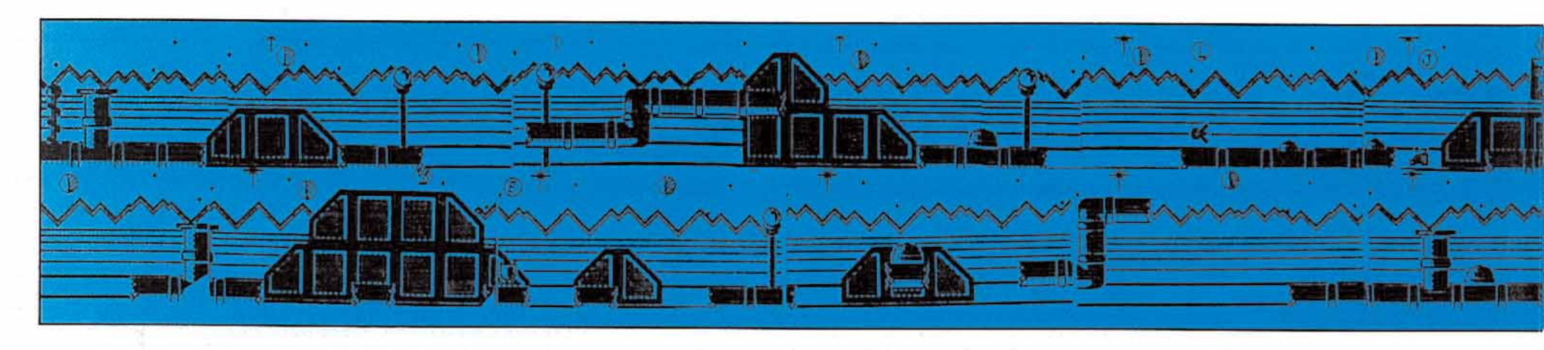
FASE 6



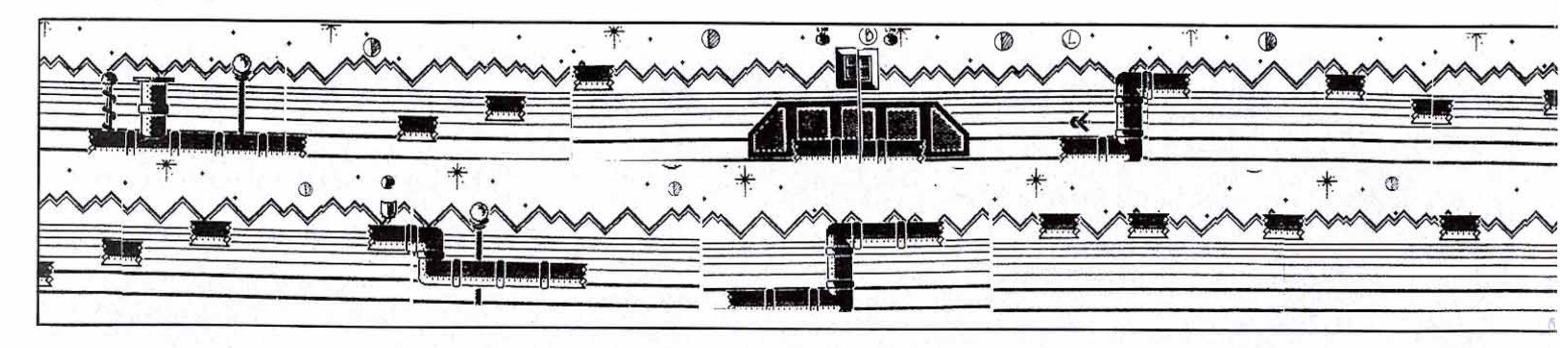
FASE 7



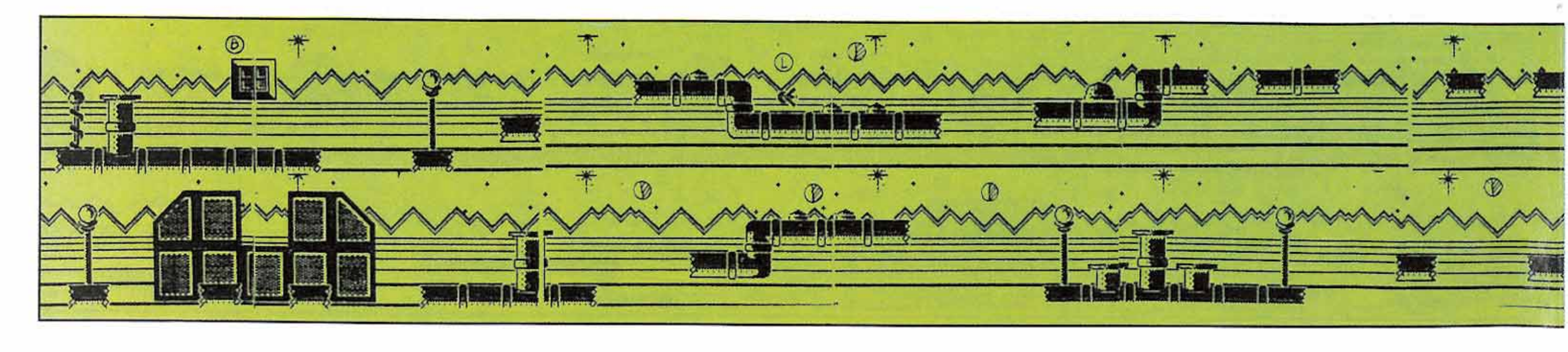
FASE 8



FASE 9



FASE 10





Cuando regresaba cuchara en mano, comprobó con preocupación cómo sus vecinos, los Wamabo, la seguían con gesto de pocos amigos. La sospecha, a los pocos segundos, se hizo realidad; sus intenciones no eran nada honestas, pretendían secuestrarla. Jane, que como único armamento contaba con su cuchara de madera, se encogió de hombros y escuchó con resignación al jefe de la tribu, que con voz grave afirmó: «Tiene derecho a guardar silencio, cualquier cosa que diga o haga podrá ser utilizada en su contra».

Tarzán sabía más que de sobra que Jane sólo conservaba una de las tradicionales costumbres femeninas de su tierra natal, llegar tarde, pero esta vez se estaba pasando, dos horas para buscar una cuchara era excesivo.

La edición de tarde del periódico local le dio a Tarzán la explicación al extraño comportamiento de Jane. La noticia decía más o menos así: «Durante la madrugada de ayer fueron robadas al mago de la tribu Wamabo las siete piedras del Arcoiris. Los presuntos sospechosos del robo son unos individuos con pinta de europeos, rubios y de gran corpulencia. Cualquiera que pueda facilitar alguna información será gratificado por el jefe de la tribu con un suculento banquete. Por el momento sólo se sabe que los Wamabo retienen a una mujer blanca, que responde al nombre de Jane, como medida de presión contra los ladrones. Si en tres días las piedras no aparecen, la mujer morirá».

Tras la natural sorpresa, Tarzán se puso en marcha. Si quería volver a ver a Jane debía darse prisa para recuperar las piedras. El jefe de la tribu jamás hablaba en broma.

AYUDAS

El objetivo del juego es liberar a Jane, que se encuentra recluida en las cavernas donde habitan los Wamabo. Tarzán sólo sabe que podrá identificar la entrada de las cuevas por una calavera que hace desistir a los más osados amantes de la espeleología a adentrarse en los dominios de los Wamabo. Pero a él no le queda más remedio si no quiere pasar el resto de sus días aguantando a Chita en soledad. Para rescatarla debe conseguir las siete gemas antes de que transcurran tres días con sus correspondientes noches, sin ellas no podrá entrar en Wamabo town.

Es importante que no olvidéis el mapa. En el podréis localizar el camino más corto para conseguir los objetos que son necesarios para terminar el juego.

Tanto las gemas, como el resto de los objetos, los encontraremos en cajas. Éstos son la antorcha, la liana, el escudo, la careta, el cascabel y la serpiente.

El primer objeto que necesitamos recoger es **la cuerda**, ya que sin ella no podremos sobrepasar algunos agujeros del terreno, representados en el mapa junto a una liana.

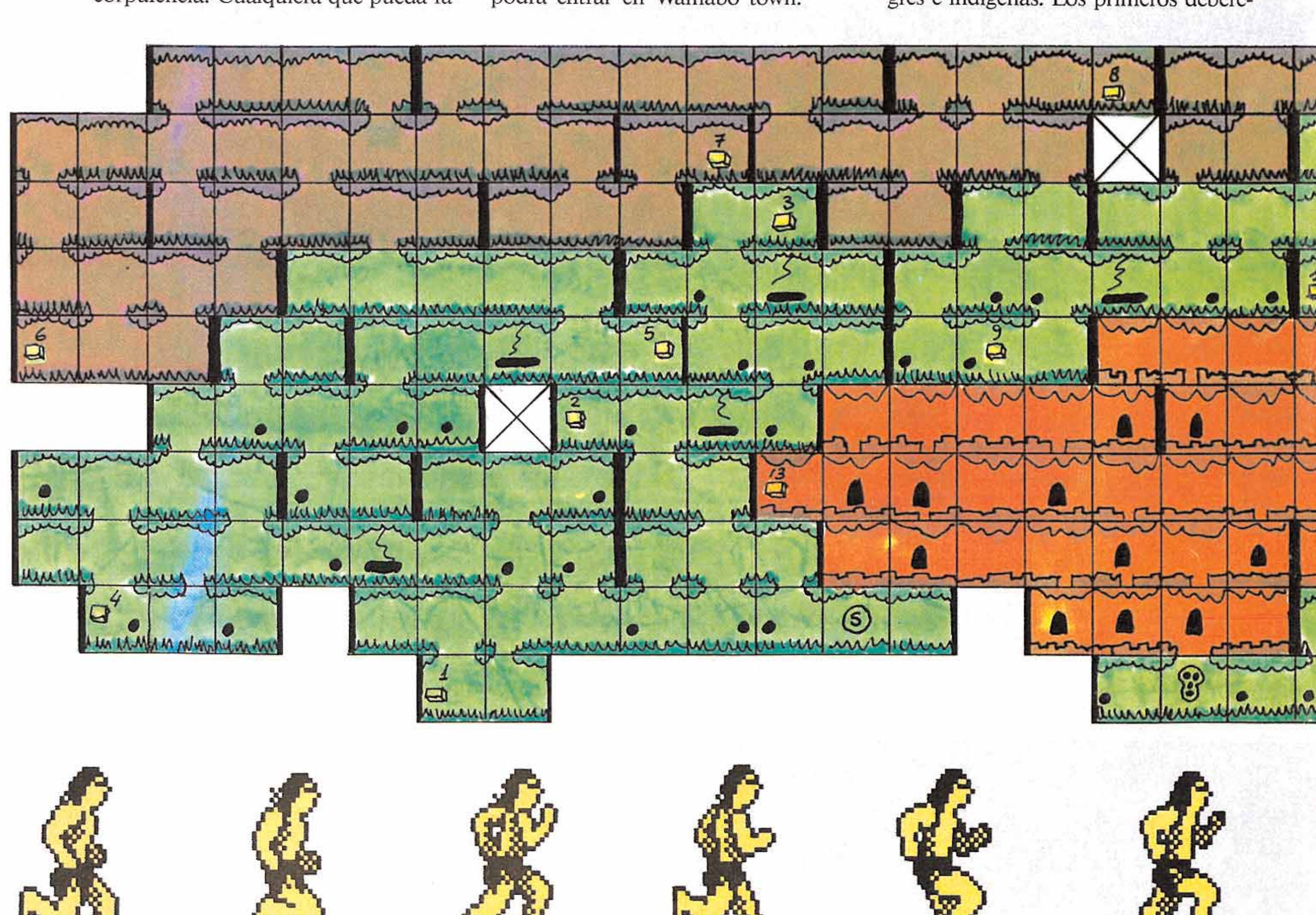
Para utilizar ésta es preciso colocarse al borde del agujero y saltar hacia **la liana** cuando ésta pase por el centro y se dirija hacia nosotros.

Encontraremos otros agujeros, señalados en el mapa con círculos negros, que podremos superar fácilmente saltando. Algunos se encuentran ocultos por los árboles, por lo que debemos tener la precaución de observar el mapa.

El escudo nos dará inmunidad ante las arañas que veremos en las cavernas.

La antorcha sirve para iluminar las cuevas, sin ella no podremos movernos.

Entre los peligros encontraremos tigres e indígenas. Los primeros debere-



Tarzan

Tarzán y Jane pasaban un alegre día de campo en la selva del Congo. Jane, que había olvidado la cuchara de postre volvió a su casa, situada en un árbol de las afueras.



mos esquivarlos saltando porque aunque perdamos energía será menor la pérdida que si nos enfrentamos a ellos. Los indígenas son vulnerables a los puñetazos. Normalmente, bastan tres o cuatro golpes, que se ejecutan al pulsar la tecla de disparo y simultáneamente la tecla de dirección deseada.

Una de las 13 cajas contiene un objeto mortal, **la serpiente**. Cuando el contador de energía empiece a decrementar debemos soltarlo cuanto antes.

También nos enfrentaremos a lanzas descontroladas, pero como es imprevisible averiguar el sentido y la altura en la que aparecerán, para esquivarlas debemos utilizar nuestra habilidad para agacharnos o saltar cuando las circunstancias lo exijan.

Algunas pantalla esconden pasos ocultos, que a simple vista no se aprecian, por ello es aconsejable buscarlos con cuidado cuando estén señalados en el mapa.

En el mapa encontrareis el camino más corto para rescatar a Jane, siguiendo el orden señalado por la numeración de las cajas.

En la parte inferior derecha de la pantalla aparecerán las piedras preciosas que llevamos y los objetos que hayamos recogido. Para soltarlos pulsamos la tecla de fuego y aparecerá un cursor debajo de éstos.

Tarzán dispone sólo de tres vidas, representadas en el marcador.

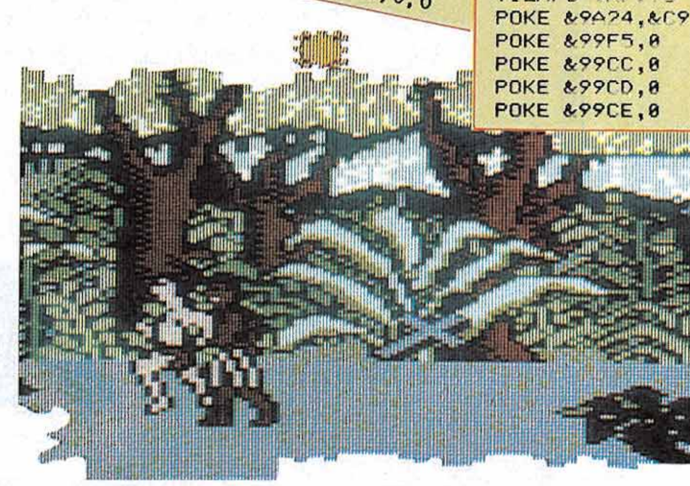
El fondo de la pantalla cambia según sea de día y de noche, controlando los cambios de color sabremos si disponemos aún de tiempo para completar la aventura y rescatar a Jane.

SALIDA
LIANA
AGUJERO
LAGO
PUERTA
JANE
CAJA
MUROS



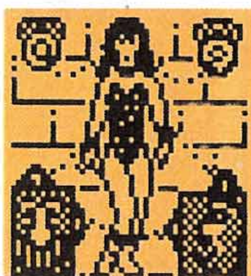
```
40 MODE 2:RESTORE
50 s=0:FOR i=&BF00 TO &BF5A:READ a:s=s+a
:POKE i,a:NEXT
60 IF s<>10321 THEN PRINT "ERROR EN DATA
S...":END
70 INPUT ".TIEMPO ILIMITADO";A$:IF UPPER
$(A$)<>"S" THEN POKE &BF03,&12
80 CALL &BF25
90 DATA 205,107,187,24,0,62,201
100 DATA 50,36,154,175,50,245,153
110 DATA 50,204,153,50,205,153,50
120 DATA 206,153,195,1,190,243,33
130 DATA 63,3,54,39,35,54,156
140 DATA 241,201,6,0,17,0,128
150 DATA 205,119,188,33,175,57,205
160 DATA 131,188,205,122,188,33,226
170 DATA 57,54,195,35,54,26,35
180 DATA 54,191,49,255,191,33,152
190 DATA 0,229,33,137,127,229,33
200 DATA 64,0,229,33,162,185,17
210 DATA 255,171,195,177,57,0,0
```

```
TIEMPO INFITO
POKE &9A24,&C9
POKE &99F5,0
POKE &99CC,0
POKE &99CD,0
POKE &99CE,0
```

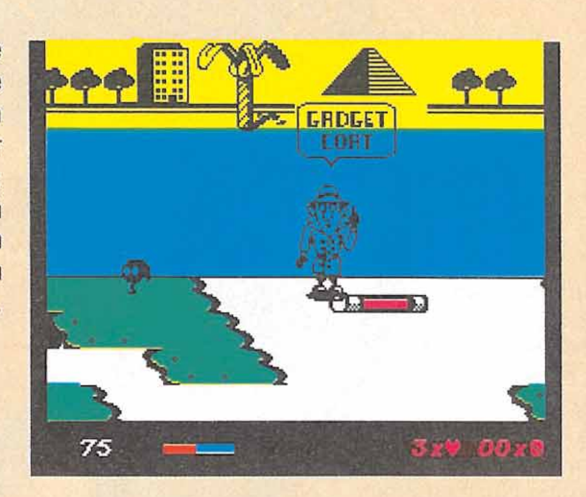




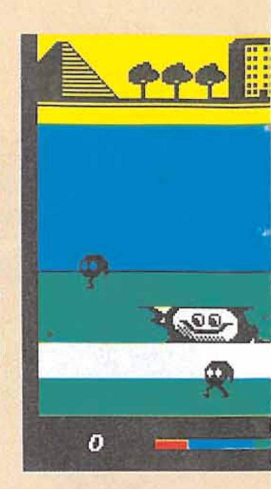


El abrigo hinchable del inspector se encuentra en un cilindro de color blanco y magenta; al recogerlo, podrá elevarse como un globo y avanzar a la vez.



Entre los enemigos, hallamos algunas cosas tan pintorescas como las caras y las arañas. Al tocarlas nos quitan energía, pero no nos obligan a comenzar desde el principio.



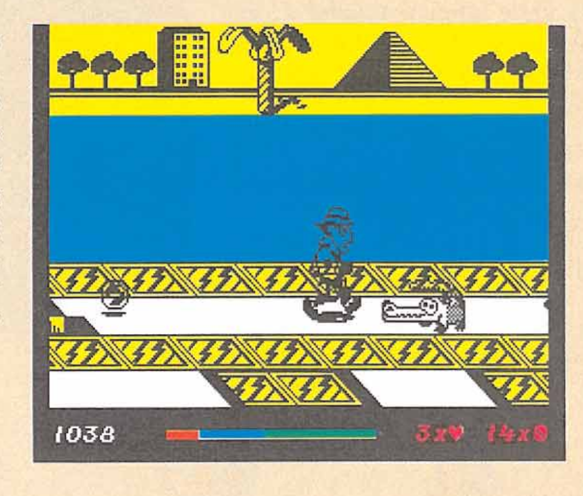


Los agujeros rojos que hay en el suelo sirven para desplazarse a otro lugar, por lo que necesariamente debemos utilizarlos. No es aconsejable hacerlo al principio de un nivel sin antes haber recogido un número determinado de objetos.



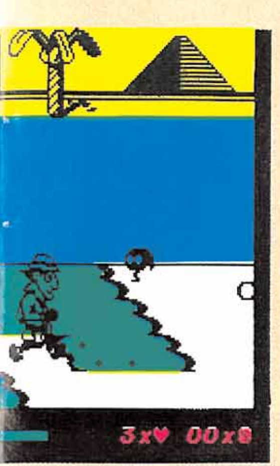
Las cajas amarillas que se encuentran desperdigadas por cada uno de los diferentes circos no sirven para nada bueno, ya que si las tocamos perderemos una vida.

El cocodrilo es un enemigo inmóvil, pero cuando nos muerde debemos comenzar la fase de nuevo. Las planchas amarillas nos impiden avanzar rápidamente y utilizar los muelles.

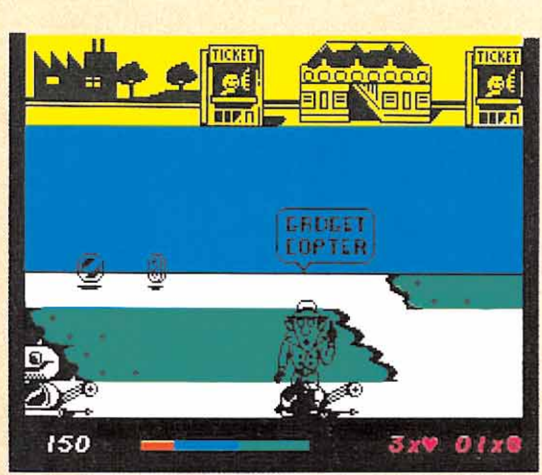


En un par de niveles encontraremos unos hombres que emergen de la tierra y se dirigen hacia nosotros, abrazándonos con tal fuerza que nos llegan a matar.





El helicóptero nos permitirá desplazarnos por el aire evitando a las molestas criaturas que se encuentran en el suelo. La hierba hace que nuestro movimiento sea lento.

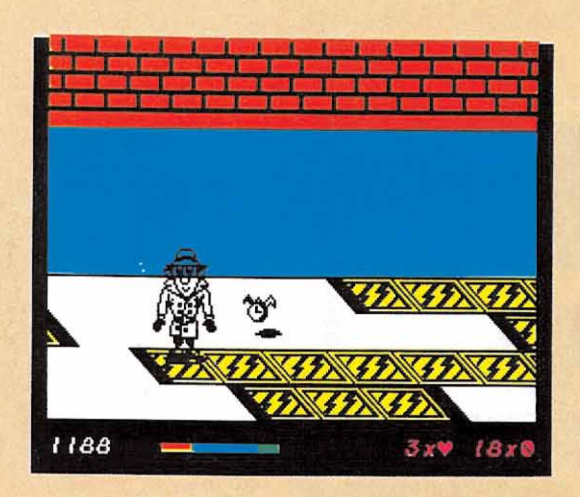


Una unidad de disco nos servirá para comprobar si hemos terminado de solucionar los problemas de ese circo; si no es así, nos mandará a otro o al comienzo del mismo.

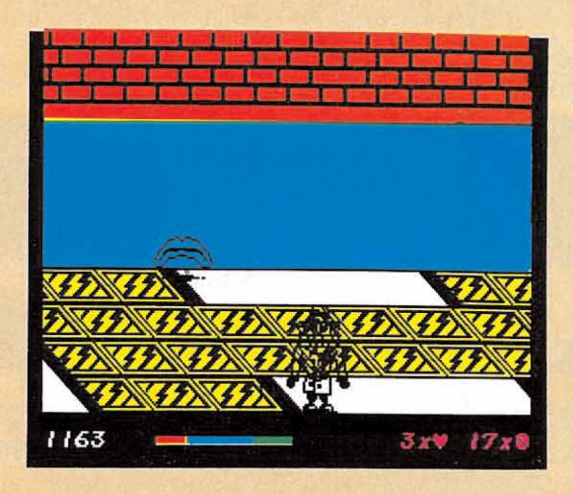
```
  10 REM Por LUIS JORGE GARCIA
  20 REM   GADGETO CARGADOR
  30 CLEAR 24575: LET V=53: INPU
T "VIDAS INFINITAS (S/N).? ";V$:
 IF V$="S" OR V$="s" THEN LET V=
0
  40 CLS : PRINT #1;TAB 5;"PON L
A CINTA ORIGINAL"
  50 LOAD ""CODE
  60 LOAD ""SCREEN$
  70 FOR N=24586 TO 24597: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  80 DATA 205,86,5,62,V,50,197,2
15,195,89,165,201
  90 RANDOMIZE USR 24576
 100 SAVE "carGADGET" LINE 0
```

INSPECTOR GADGET

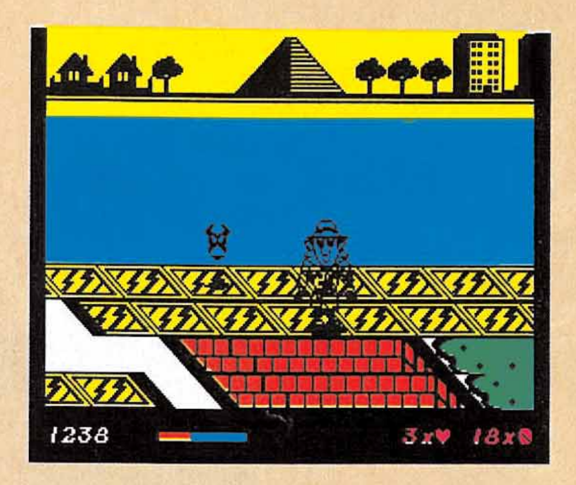
SPECTRUM



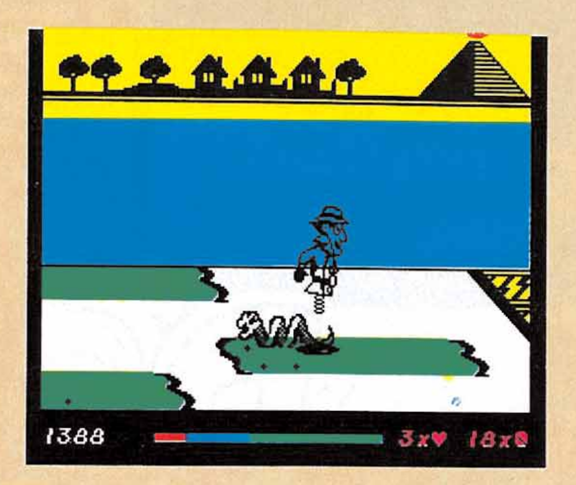
El reloj volador intentará interponerse en nuestro camino. Sus movimientos son muy concretos, por lo que lo esquivaremos con facilidad.



Hay bocas que se desplazan de izquierda a derecha de la imagen intentando morder a Gadget, pero nunca se mueven de adelante hacia atrás de la pantalla.

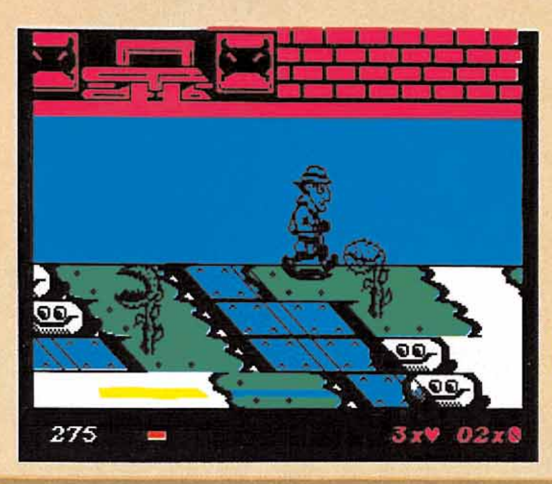


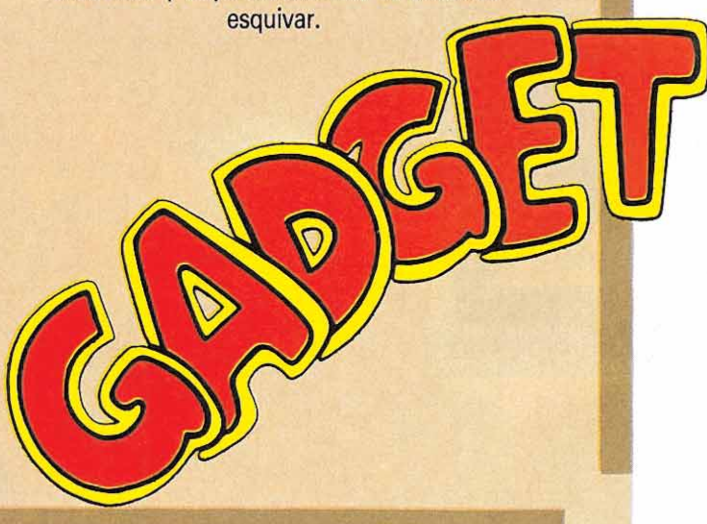
La careta de MAD no podía faltar en este juego, y como de su dueño, nada bueno se consigue con ella; sus movimientos son similares a los de las bocas o el reloj.



Gracias a los Gadgeto muelles, pasaremos al más terrible enemigo: una serpiente que se desliza por la pantalla a nuestro encuentro y cuyo movimiento es difícil de esquivar.

Las plantas carnívoras crecen deprisa, impidiendo el paso del inspector, y las planchas azules hacen a éste deslizarse, sin que se mueva.



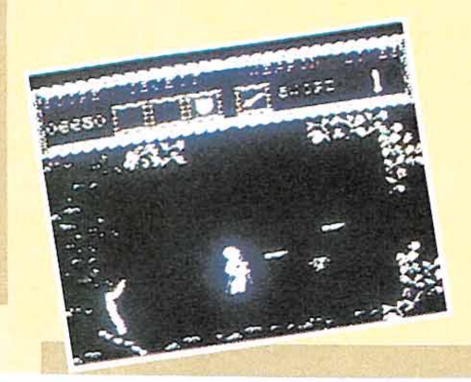


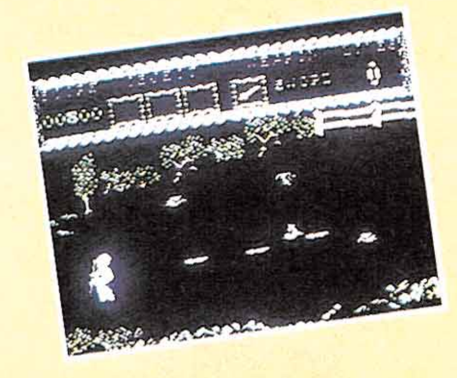
Hacía unas horas que había amanecido y todo el mundo estaba en plena activi dad. Robin Hood y sus hombres preparaban los arcos y el resto de las armas para dedicarse a su tarea cotidiana: aligerar del peso de las monedas a los bolsillos de los adinerados caballeros. La verdad es que el negocio marchaba bastante bien puesto que el bosque de Sherwood era un lugar de paso obligado para todo aquel que quisiera llegar a la ciudad. Gracias a ello Robin disponía de un variopinto surtido de clientes.

Todo parecía normal en ese día a excepción de unas pequeñas nubes de color negro que habían aparecido en el cielo. Pasados unos minutos pudieron comprobar que las nubes no se habían movido, pero misteriosamente habían aumentado considerablemente de tamaño. De repente, sonó un estruendo y las nubes empezaron a extenderse rápidamente cubriendo todo el cielo en pocos segundos. De ese oscuro manto surgieron terribles rayos que destrozaban los árboles, una gran ventisca apareció de la nada que a duras penas les permitía mantenerse en pie, mientras que la niebla lo cubría todo.

Súbitamente todo cesó, tan de improviso como había comenzado. El sol lucía de nuevo con todo su esplendor y el viento apenas tenía fuerza para mover las ramas de los árboles. Si no fuera porque todos lo habían visto con sus propios ojos y por los destrozos que los rayos y el viento causaron sería fácil pensar que no había sido más que un mal sueño, pero nada más lejos de la realidad.

Todos esos fenómenos tenían una explicación. Eran consecuencia de la magia negra que habían utilizado los poderosos magos de la secta de Sagalia para crear un camino que comunicase al infierno y sus demoniacos seres con la tierra. Habían necesitado muchos años, por no decir siglos, para prepararlo, pero al fin lo habían conseguido eligiendo el bosque de Sherwood como su morada.





Después de pensar que todo había pasado Robin y los suyos no podían dar crédito a sus ojos cuando, de pronto, fueron atacados. Todos ellos se habían curtido en mil combates, pero la verdad es que hacía falta algo más que valor para responder a la fuerza de sus atacantes, porque quitando a los guardias de la secta que eran humanos, el resto de sus enemigos eran esqueletos vivientes, hombres lobos, dragones y horrores similares.

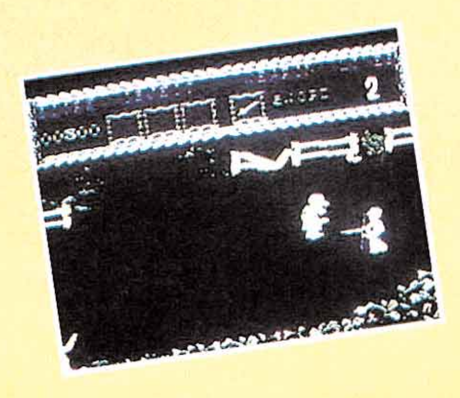
Como era lógico, sufrieron una estrepitosa derrota. La mayoría fueron apresados, otros muchos muertos y algunos, los menos, lograron escapar. Entre estos últimos se encontraba el héroe de nuestro juego, el fraile Tuck, en cuyas manos quedaba la única posibilidad de rescatar a sus amigos.

El juego

Tuck, tras escapar pasó algunos días intentando averiguar la forma de rescatar a sus compañeros. Por fin recordó una antigua leyenda que había ido pasando de boca en boca a lo largo de los tiempos. Hablaba de una secta que intentó adueñarse del bosque pero los monjes sagrados pudieron evitarlo a tiempo. Tuck se dirigió rápidamente a las ruinas del antiguo monasterio de los monjes en busca de alguna pista que le pudiera ayudar en su arriesgada misión.

Revolviendo entre antiguos papeles, logró encontrar un viejo y amarillento manuscrito que contaba cómo la secta de los Sagalia había intentado anteriormente adueñarse del bosque. También explicaba cómo consiguieron echarlos, aunque la solución era una rima que Tuck no comprendió muy bien. Decía más o menos así:

Para protegerte del fuego debes reunir
colmillos de hombre lobo y
cristal de scryng
luego viajar por el bosque cubierto
de niebla
para llevarlos a la bruja del bien.
Del hombre que actúa en solitario
un pergamino de guía necesitarás
sin él puedes extraviarte
y perderte en el bosque.
Para comprar los medios para
caminar seguro
al monstruo ardiente debes acechar
el que guarda el precio con
un metal precioso
comúnicate con el ermitaño sin
demasiado entusiasmo.
Una cruz de plata debes encontrar
antes de sentirte sano y salvo
la dejarás caer en el pentágono
y cerrarás el portal del mal.



Su única salida era memorizar la rima, confiar en la suerte y en el gran conocimiento que tenía del bosque, descubrir el significado de las pistas y repetir la hazaña de los monjes.

Enemigos

Tuck, tendrá que luchar contra arqueros, esqueletos, dragones, ogros, mortíferos pájaros, magos de la secta y hombres lobos.

Los arqueros aparecen de tres en tres atacándonos con sus flechas. En determinadas pantallas al eliminar alguno de ellos nos deja un escudo o en otras pantallas armas para defendernos.

Los esqueletos aparecen de dos en dos y nos atacan lanzándonos espadas.

Los dragones y ogros atacan de uno en uno. Son los más difíciles de eliminar porque se mueven mucho y no se sabe en qué dirección pueden disparar.

Los pájaros aparecen de cuatro en cuatro. Hay de dos tipos, unos que sólo pueden matarnos si chocan contra nosotros y otros que además de eliminarnos de la forma anterior también pueden dispararnos.

Los magos atacan de uno en uno. Existen tres y cada uno al ser eliminado nos deja un arma que es fundamental para llevar a cabo nuestra misión.

Cualquier arma vale para eliminar a los enemigos, exceptuando al hombre lobo al que sólo se le puede matar con el cuchillo de plata.

Hay que tener en cuenta que muchas veces para esquivar los disparos de los enemigos tendremos que cambiarnos de pantalla. En este caso, si no hemos conseguido eliminar a todos los enemigos de la pantalla en que nos encontrábamos antes de huir de ella, cuando volvamos a la misma aparecerán de nuevo todos los enemigos.

Aparte de estas pequeñas menudencias tendremos que conseguir atravesar el pantano sin hundirnos en sus traicioneras aguas, evitando igualmente a las llamas y pájaros que hay en él no acaben con nosotros.,

Armas

Existen varias armas. Su función es eliminar a los enemigos. Además, hay otras que tienen una utilidad diferente, a estas últimas vamos a referirnos. Las encontraremos al eliminar a los magos de la secta de Sagalia.

Uno de los magos al morir nos deja un *garrote* que es necesario para poder romper la puerta que cierra el acceso a la pantalla donde se encuentra la cruz de plata.

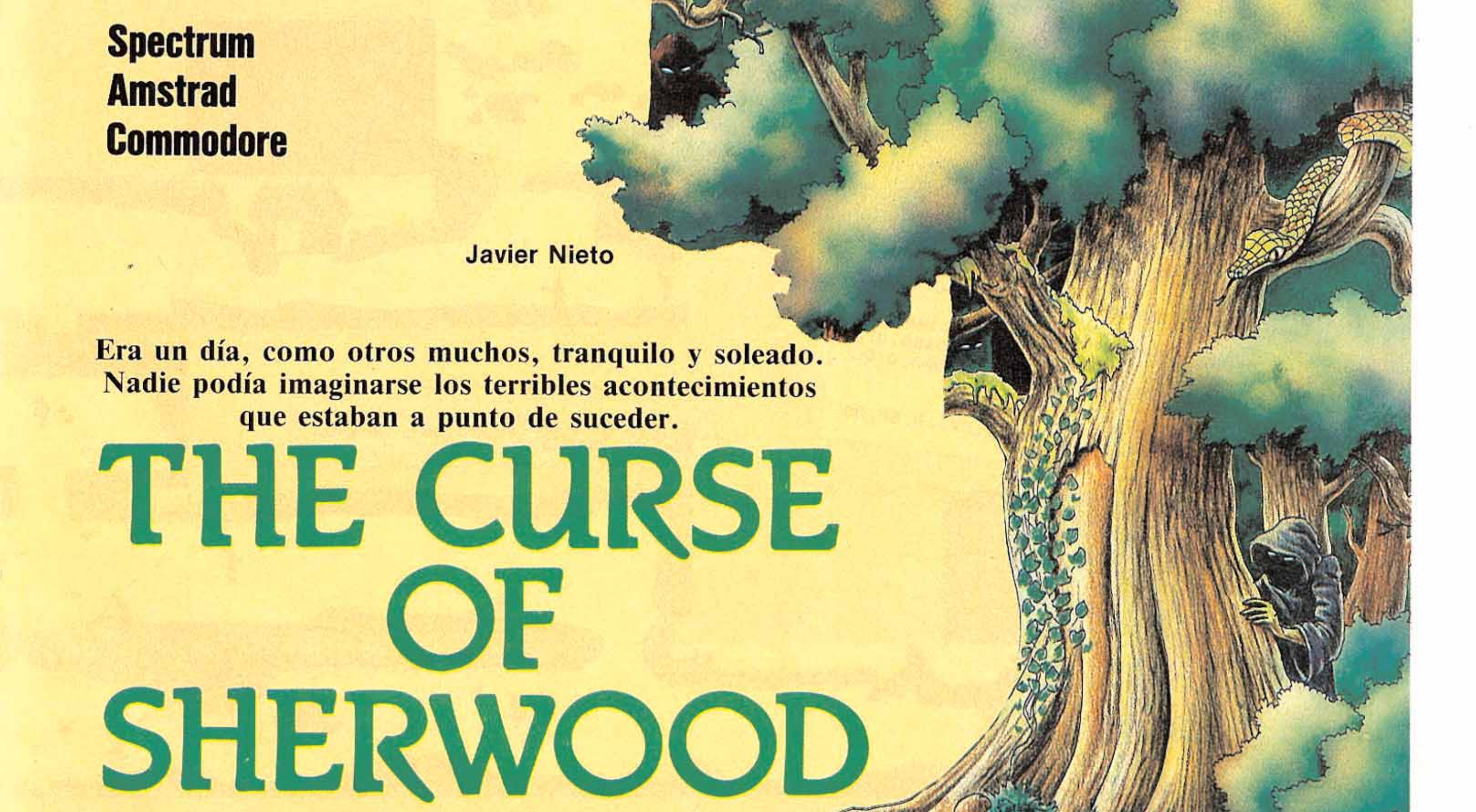
Otro de los magos, localizado en la misma pantalla en la que está la cruz, nos dejará al morir el *cuchillo de plata*, sin él no podríamos eliminar al hombre lobo.

El tercer mago nos dejará una *cruz*, con ella podemos disparar el hielo mágico. Este es necesario para poder disparar sobre el río; entonces se helará pudiendo cruzarlo fácilmente.

Conociendo la rima, los enemigos y peligros con que podemos encontrarnos y las armas de que disponemos para defendernos podemos comenzar con buen ánimo a jugar.

En marcha

Al iniciar la misión nos encontraremos a Tuck, deberemos hacerle avanzar hacia la derecha. En la primera pantalla que encontremos deberemos eliminar a cuatro pájaros, ellos no podrán dispararnos. En la segunda pantalla deberemos eliminar a un ogro. En la tercera a tres arqueros, uno de ellos nos dejará un escudo al morir, bastará pasar por encima de él para recogerlo y que aparezca en nuestro marcador de objetos. En la cuarta eliminaremos a uno de los magos recogiendo el garrote que deja al morir, aparecerá también en nuestro marcador de armas. En la quinta eliminaremos dos esqueletos. En la sexta eliminaremos a otros



Spectrum
Amstrad
Commodore

Javier Nieto

Era un día, como otros muchos, tranquilo y soleado. Nadie podía imaginarse los terribles acontecimientos que estaban a punto de suceder.

THE CURSE OF SHERWOOD

dos entrando en la casa que hay en esa pantalla. Una vez dentro de la casa eliminaremos a nuestro enemigo recogiendo el cristal de scryng.

Volveremos a la quinta pantalla y bajaremos por ella. Encontraremos cuatro pájaros que tampoco disparan. Avanzaremos a la derecha y en la siguiente pantalla nos introduciremos en el interior del círculo, esperando a que Tuck sea transportado a otra pantalla. Una vez en esa pantalla romperemos la puerta que nos impide la salida disparando con la porra. En la siguiente encontraremos cuatro pájaros bajando a la otra pantalla. En ésta se encuentra la cruz de plata que deberemos coger y matando al mago que se encuentra en la misma aparecerá la daga de plata que cambiaremos por la porra. A continuación volveremos al punto de partida.

Una vez en la pantalla inicial avanzaremos hacia la izquierda eliminando a los enemigos que vayamos encontrando a nuestro paso hasta llegar a la pantalla en la que se encuentra el hombre lobo; tendremos que matarle y recoger sus colmillos. Una vez hecho esto, volveremos a la primera pantalla de la derecha, donde se encuentra la casa de la bruja del bien y entraremos en ella. Poniéndonos en su camino nos cambiará el cristal de scryng y los colmillos del hombre lobo por una pócima que nos protegerá del fuego.

Saldremos de la casa de la bruja y avanzaremos a la derecha hasta que encontremos una pantalla con salida por arriba, subiremos por ella y avanzaremos de nuevo a la derecha. Nos encontraremos con otro mago que al ser eliminado nos dejará la cruz que lanza el hielo mágico. Continuaremos avanzando a la derecha hasta que nos encontremos con el río, sobre él dispararemos helándose éste, y así podremos cruzarlo. Seguiremos avanzando a la derecha hasta encontrar la pantalla en donde está el dinero guardado por un dragón, eliminándole para poder recoger el dinero.

Una vez hecho esto avanzaremos



POKES

```
Vidas :  POKE &66AC,&B7
Inmune:  POKE &5FEA,&00
         POKE &5FEF,&00
         POKE &60F6,&00
         POKE &60F7,&00
         POKE &60F8,&00
```

AMSTRAD

```
20 REM
30 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N) : ",x$
40 INPUT"Inmune a los enemigos (S/N) : ",b$
50 FOR i=3506 TO 3519:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
60 OPENOUT"a":MEMORY 3505:LOAD"C.O.S.2",3520
70 IF UPPER$(x$)="S" THEN POKE &6148,&B7
80 IF UPPER$(b$)="S" THEN POKE &5A86,0:POKE &5A8B,0:POKE &5B92,0:POKE &5B93,0:POKE &5B94,0
90 CALL 3506
100 DATA 1,BC,98,21,7B,A6,11,DF,AB,ED,B8,C3,A,AA
```

SPECTRUM

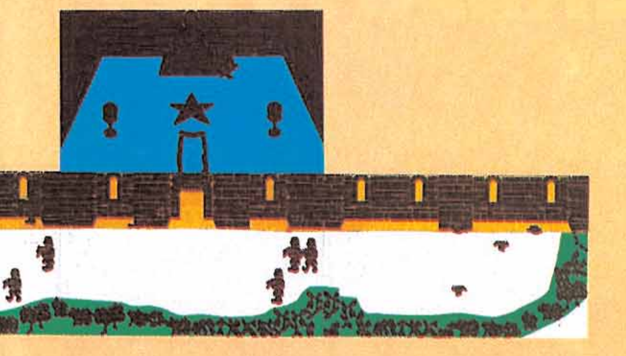
```
10 CLEAR 23999: LOAD ""CODE :
BORDER 0: POKE 62930,201: RANDOMIZE USR 35073
```

PATAS ARRIBA

hacia la izquierda hasta encontrar una pantalla con salida para arriba. Al subir por ella nos encontraremos con un ogro que al ser eliminado nos dejará la llave con la cual podremos atravesar la puerta que se encuentra en esta pantalla. Cuando hayamos superado la puerta avanzaremos a la izquierda llegando a la casa del ermitaño y entrando en ella nos colocaremos en su camino apareciendo de esta manera un mapa del pantano indicando el camino que debemos seguir para no hundirnos en sus aguas. Pulsando alguna tecla desaparecerá el mapa y nos encontraremos de nuevo en la casa del ermitaño.

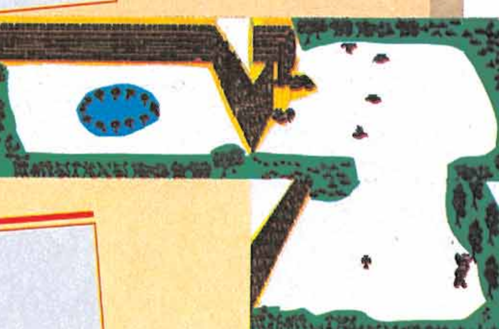
A continuación saldremos de la casa y nos dirigiremos hacia la derecha y luego arriba hasta encontrar el pantano. Gracias a las indicaciones del ermitaño cruzaremos el pantano, preocupándonos únicamente de no equivocar el camino indicado y de esquivar a los pájaros y a las luces que pueden acabar con nosotros. Del fuego no hay que preocuparse porque gracias a la pócima de la bruja somos inmunes a él.

Una vez fuera del pantano seguiremos hacia la derecha por el único camino posible hasta encontrarnos con la puerta de la fortaleza, entraremos en ella, eliminando al dragón y colocándonos en el centro del pentágono la cruz de plata caerá en su interior cerrándose el portal del mal, con ello habremos librado a nuestros amigos.



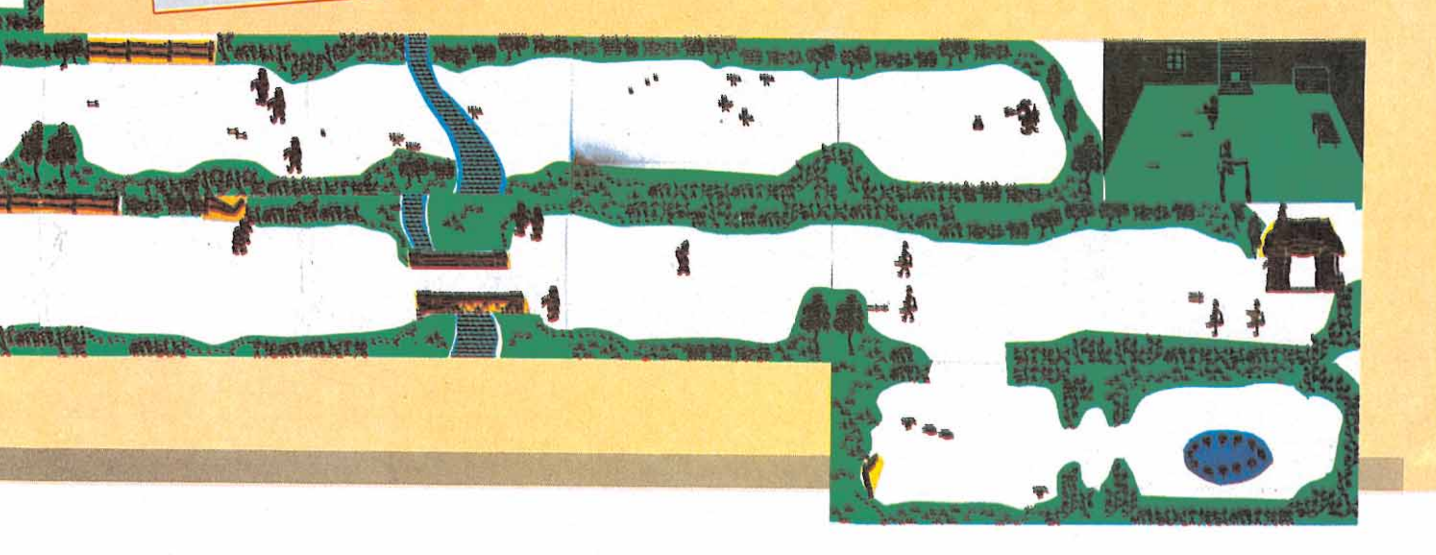
POKES

```
VIDAS INFINITAS.......POKE 6404,0
NUMERO DE VIDAS (1-9).POKE 6603,X
INMUNE A TODO.........POKE 4063,96
ENEMIGOS INMOVILES....POKE 57723,44
ENEMIGOS SIN DISPAR...POKE 57726,44
EMPEZAR EL JUEGO......SYS 17423
```



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR CURSE OF SHERWOOD
20 REM *** POR F.VERDU
30 M=49152:FORT=MTOM+94:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>11544THENPRINT"DATAS INCORRECTOS...";:STOP
40 INPUT"♥VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49199,44
42 IFV$="N"THENINPUT"♥NUMERO DE VIDAS (1/9)";NV:IF(NV<1)OR(NV>9)THEN42
43 IFV$="N"THENPOKE49203,NV
50 INPUT"♥INMUNE A TODO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE49209,44
60 INPUT"♥ENEMIGOS INMOVILES (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE49214,44
70 INPUT"♥ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE49217,44
80 PRINT"♥COLOCA CURSE OF SHERWOOD EN EL CASSETTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 SYS49152:LOAD
100 DATA 162,11,160,192,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,32,141
110 DATA 159,2,169,192,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,45,141,175,3,169
120 DATA 192,141,176,3,76,199,2,169,0,141,4,25,169,3,141,203,25,169,96
130 DATA 141,223,15,169,44,141,123,225,141,126,225,32,74,3,72,165,173,201,3
140 DATA 208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,70,86,67
```



LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.
¡Son superdivertidos!
Llenos de color, detalle y sonido.

Los video-juegos Sega son iguales a los que ya conoces de los Salones recreativos pero la consola se conecta a cualquier televisor o monitor que tengas en casa.

La misma calidad de imagen. Resolución gráfica de 256 columnas por 192 líneas. 3 generadores de sonido con 4 octavas y 1 white noise. 64 colores. Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Caracteres 8 × 8 Pixeles, máximo 448, Sprites 8 × 8 Pixeles, máximo 256. Salida de imagen RP o RGB. Cartuchos de 1048 (1 Mega) y Tarjetas de 256 K. Y la consola Master System Sega tiene ROM 128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola Sega te regalarán la tarjeta del juego HANG-ON.

Al comprar la pistola como accesorio te regalarán un cartucho Sega ¡con 3 juegos!



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)
Teddy Boy
Transbot
My Hero
Ghost House
Fighter
Super Tennis
Hang on (de regalo con consola)

CARTUCHOS (1 Mega)
Combo (de regalo con Ligh Phaser)
World Grand Prix
Choplifter
Fantasy Zone
Black Belt
The Ninja
Alex Kidd in the Miracle World
Wonder Boy
Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)
Spy us Spy
Bank Panic
Woody Pop
Secret Command
Pro wrestling
Shooting Gallery
Great Golf
Great Ice Hockey
Quartet
Astro Warrion/Pit Pot
Enduro Racer
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola y la pistola, los encontrarás en tus tiendas habituales de informática, de sonido, o en bazares y grandes almacenes.
Si no encuentras los productos Sega en tu proveedor habitual pide información a:



Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID

MOLINE & PUBLICIS

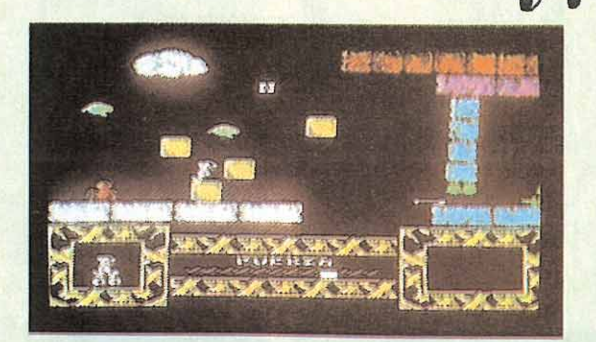
Phantomas decidió tomarse unas vacaciones, su última misión le había dejado exhausto. Eligió como lugar de retiro la histórica Transilvania.

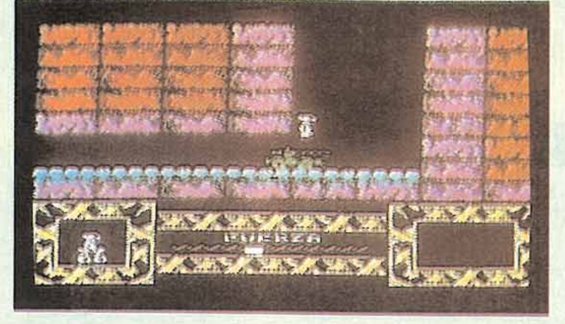
Lo que prometía ser unas relajadas vacaciones se convirtió, gracias a la brillante actuación del Conde Drácula, en un nuevo caso para Phantomas. Cinco pacíficos habitantes de la ciudad habían sido asesinados. Curiosamente la causa del crimen era la misma, presentaban dos profundas hendiduras en el cuello. Todo hacía sospechar que el Conde actuaba de nuevo.

Francisco J. Paz
Francisco J. Vila
Francisco Verdú

PHANTOMAS 2

MSX
COMMODORE





Al cabo de tres días hubo una asamblea en el pueblo. De entre toda la multitud surgió un hombre bajito, con barba, y pelo blanco, éste se dirigió a ellos con voz grave: corremos un grave peligro, necesitamos un voluntario que acabe con esta pesadilla. Phantomas no pudo resistir la tentación, jamás se había enfrentado a un rival de la categoría del temido Conde. Esta era la oportunidad que tanto había esperado para demostrar de lo que era capaz; ni el mismísimo Drácula podría derrotarle.

La misión

Al entrar nos encontramos con unas 96 pantallas aproximadamente, esta misión se divide en dos partes.

La primera parte consiste en coger las cinco llaves repartidas por todo el castillo.

La segunda parte de esta misión consiste en abrir las 6 contraventanas pulsando los interruptores adecuados. Y, por último deberás buscar el martillo y la estaca y caminar veloz hacia la parte superior del castillo y coger la cruz.

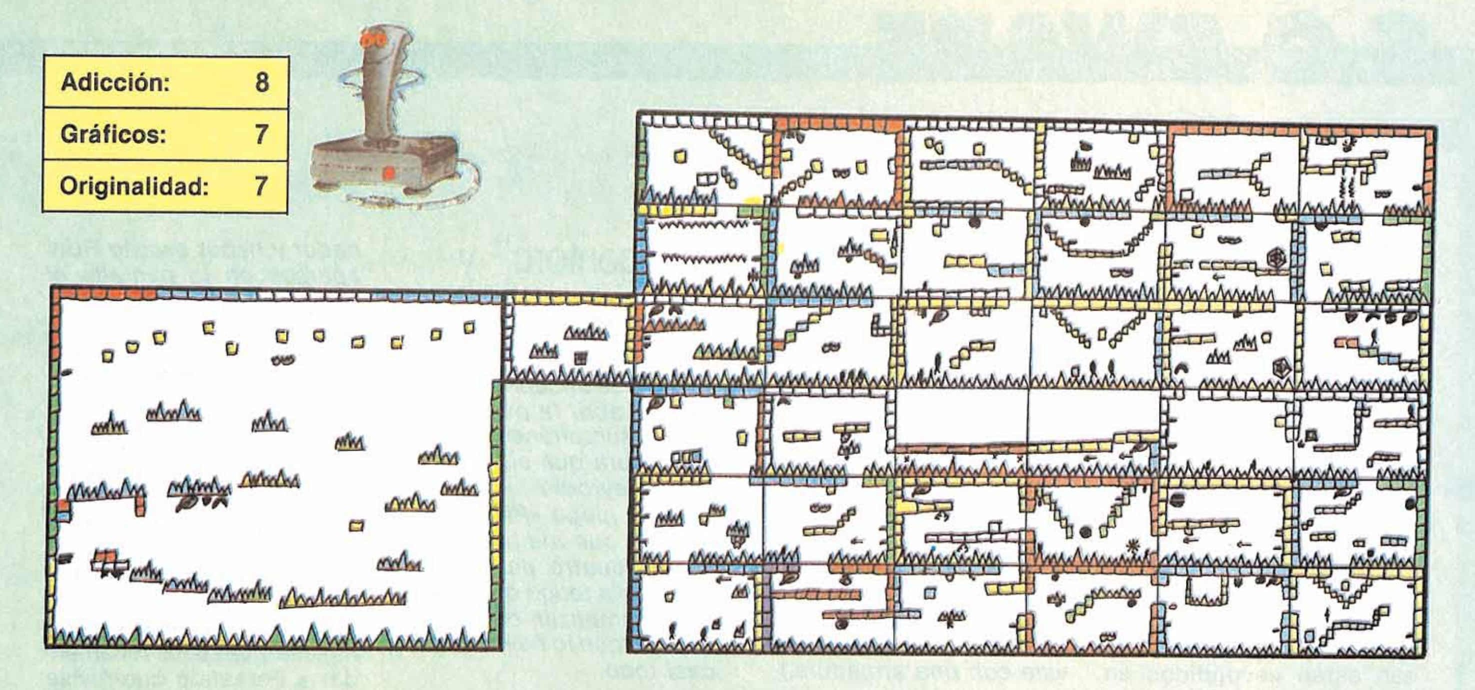
Cuando llegue ese momento serás teletransportado al espacio para librar una batalla y podrás utilizar el arma láser y la mochila autopropulsora.

Objetos

Hay unos ascensores que te ayudan a llegar a sitios que de otra forma sería totalmente imposible. En cuestión de vidas tienes muchísimas repartidas por todo el castillo, éstas se recogen al comerte la comida.

Hay un objeto que no suele mencionarse y es la biblia que destruye un muro que hay en los sótanos para poder ir a las canteras.

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



MSX

```
10 CLS:COLOR 15,1,1
20 WIDTH 26
30 KEY OFF
100 GOSUB 170
110 IF B<>9607 THEN BEEP:PRINT"ERROR E
N DATAS":END
120 DEFUSR=&HE300:A=USR(0)
130 BLOAD "CAS:",R
140 BLOAD "CAS:",R
150 BLOAD "CAS:"
160 DEFUSR=&HE30D:A=USR(0)
170 I=&HE300
180 READ A$
190 IF A$="0" THEN 380
200 POKE I,VAL("&H"+A$)
210 I=I+1
220 B=B+VAL("&H"+A$)
230 GOTO 180
240 DATA 21,10,E3,7E,B7,28,5,DF,23
250 DATA C3,3,E3,C9,C3,59,E3,43,41,52,
47
260 DATA 41,44,4F,52,20,50,41,52,41
270 DATA 20,50,48,41,4E,54,4F,4D,41
280 DATA 53,20,49,49,20,20,20,20,20
290 DATA 20,20,20,50,4F,52,20,20,20
300 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20
310 DATA 20,20,20,4A,2E,20,56,49,4C
320 DATA 41,20,20,26,20,20,46,2E,4A
330 DATA 2E,20,50,41,5A,0,0,3E,0,32
340 DATA 9B,8E,32,89,8E,32,38,8F,32
350 DATA 2E,8F,32,43,8F,32,58,8F,32
360 DATA 22,A5,32,40,A6,32,3C,A6,32
370 DATA 7A,8E,32,6B,A5,C3,98,85,0
380 RETURN
```

COMMODORE

```
20 FORT=0TO94:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>11037THENPRINT"DATAS ERRONEOS":STOP
30 INPUT"VIDAS ILIMITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE319,44:POKE322,44
40 INPUT"CIERRE AUTOMATICO DE PALANCAS (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE327,44
50 INPUT"ZONAS ACCESIBLES SIN LLAVE (S/N)";L$:IFL$="N"THENPOKE332,44
60 INPUT"MATAR A DRACULA SIN IR EQUIPADO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE337,44
70 PRINT"COLOCA LA CINTA DE PHANTOMAS II Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 SYS272:LOAD
100 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
110 DATA 159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169
120 DATA 1,141,176,3,76,199,2,169,173,141,32,33,141,245,40,169,176,141,29
130 DATA 38,169,234,141,214,45,169,44,141,6,46,32,74,3,72,165,173,201,3
140 DATA 208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,70,86,67
```

La cámara de Drácula

Una vez que hemos cogido la cruz deberemos ir hacia un ataud de grandes dimensiones donde se encuentra nuestro amigo Drácula, pero eso sí, deberemos ir con la maza, la estaca y la cruz, cuando lleguemos aquí y le veamos estaremos en el final donde nos encontraremos con…

Estamos ante un juego con un grado de dificultad bastante alto, sin embargo si utilizáis el cargador os será muy fácil llegar al final. ¡Ah! comeros todos los alimentos posibles ya que os darán vidas extra.

Advertencia

Con el cargador que hemos realizado se puede llegar al final, pero ojo, nada más empezar el juego nos encontramos con un foso, si caemos en él no podremos salir y por lo tanto tendremos que volver a empezar.

"Back to skool"

En el juego «Back to skool» (versión Spectrum), desearía saber cómo se cogen las bombas fétidas y las pistolas de agua y con qué tecla. También me gustaría que me dieran unos cuantos pokes para este juego.

Carlos Ynzenga Romojaro
Madrid

□ Los objetos que mencionas están escondidos en los pupitres de los colegios que forman el escenario del juego. Para cogerlos, lo primero es sentarse en el pupitre que vas a registrar y a continuación pulsar la tecla «O». Si hay algo en él sonará un pitido y podrás observár el objeto conseguido en el rectángulo inferior de la pantalla.

Entre los «pokes» que solicitas, quizá te venga bien éste: POKE 25748,201: con él no sumarás líneas sino puntos cuando seas castigado.

"Dragon's Lair"

Me gustaría que me resolvieran algunas dudas que tengo.

1. En el «Dragon's Lair» cuando paso a la segunda pantalla (pasillo de las calaveras), el muñeco no responde a ningún movimiento. ¿Se debe a algún fallo de programa?

2. ¿Cómo se salta a la nube desde el balcón en el «Sir Fred»?

Álvaro García Cerezales
Portugalete (Vizcaya)

□ 1. No, no hay fallo de programación. Como todos los aficionados a este juego saben, en determinadas pantallas el héroe sólo responderá al movimiento si éste es el correcto y se hace en el momento justo. Luego, si intentas moverte a destiempo, el protagonista permanecerá estático.

2. Prueba a subirte en la cuerda que hay entre ambos lugares.

"Movie"

Tengo un Amstrad CPC 464 y el juego «Movie». Me gustaría que me respondieran a unas preguntas sobre este juego:

1. ¿Qué hay que hacer para retirar las armaduras que impiden el paso en algunas puertas? (He probado decir OPEN, pero sólo vale con una armadura.)

2. ¿Por qué si no se encuentra a Tanya no se puede acabar el juego?

3. ¿Qué clase de ayuda nos va a prestar Tanya?

4. ¿Cómo puedo comunicarme con los demás personajes para que me den información? (Siempre que les pregunto algo nunca me contestan.)

Ángel Ortiz
Valencia

□ 1. Para retirar las armaduras tienes que decir la contraseña correcta. Ten en cuenta que para cada armadura hay una contraseña, por lo que «open» sólo te va a valer en un caso. Prueba en otras a usar las palabras «puzzle» o «doctor».

2. En realidad, sí que se puede acabar sin encontrarla, pero es sumamente difícil, por lo que es más conveniente aprovechar esta ayuda.

3. Tanya nos va a guiar hasta la guarida del pérfido Bugs, liberándonos de las armaduras, pues conoce todas las contraseñas.

4. Te aconsejo que desistas de llevar a cabo un diálogo con otros personajes. Si, de todos modos, quieres hacerlo, deberás someterte a las preguntas tipo que aparecen en las instrucciones, pues la mayor parte de las que puedas construir tú no serán entendidas, por lo que no recibirás una respuesta coherente. Eso sí, dichas frases han de estar en inglés.

"Dragontorc" y "Piracurse"

En el juego «Dragontorc», ¿dónde se encuentra la llave para abrir la puerta? En el nivel subterráneo del bosque, ¿para qué sirve el hechizo «leyrod»?

En el juego «Piracurse», una vez que me han matado los cuatro personajes, ¿qué tecla tengo que pulsar para comenzar otra partida?, porque lo he intentado casi todo.

José Antonio Rivero
Huesca

□ La llave que mencionas es la «Sunkey» y se encuentra dentro de «Druid's Last Santuary», concretamente, la tiene uno de los enemigos, por lo que has de matarle para conseguirla.

El hechizo «Leyrod» es de vital importancia, pues descubre los canales de comunicación entre los círculos de piedras. Para su uso práctico debes ir a uno de los citados círculos; una vez allí, lo activas y aparecerá un cursor que controlas con el joystick. Muévelo por toda la pantalla y, al pasar por el lugar adecuado, aparecerá un cubito. Si te diriges a él, te encontrarás en un camino al final del cual hay otro círculo de piedras, en sus alrededores podrás reanudar tus pesquisas.

Siento decirte que no hay ninguna tecla para ese propósito en el «Pyracurse» (¡en qué estaría pensando el programador!). La única solución es grabar una partida nada más comenzarla y cargarla nuevamente cuando hayas acabado la partida, con lo que volverás a empezar desde cero.

Out of data

Os escribo porque tengo un problema con el cargador del juego «Antiriad» que venía para Commodore en el número 20.

Después de haber tecleado el programa en el ordenador y haber escrito RUN aparece en la pantalla el mensaje: OUT OF DATA ERROR IN 30.

Les pido por favor que me expliquen la forma para que funcione.

Fernando Martín González
Madrid

□ Ante todo comunicar a los usuarios de Commodore que el cargador publicado para el juego «Antiriad» sólo funciona con la versión inglesa y después recomendar a Fernando que revise bien el listado y que observe lo siguiente:

Si ves el listado en la revista, el bucle FOR-NEXT lee 47 datas y éste es el número de datas que figuran en las líneas 100,110 y 120, por lo que el fallo se debe encontrar en estas líneas, seguramente alguna de las datas no están separadas por coma.

"Gift from the Gods"

Tengo dos preguntas:

1. ¿Existe alguna errata en el cargador del «Gift from the gods»? Después de contestar las preguntas y pulsar una tecla, se me queda colgado. He probado poniendo en la línea 30 LOAD ""CODE 63924, e incluso bajando el RAMTOP de la línea 20 a 63900 y obtengo el mismo resultado, aunque aparecen algunos cuadritos parpadeantes.

2. ¿Existen varias versiones de «Pyjamarama»? Tengo la cinta original de las primeras y sólo consigo cargarla hasta justo después de la pantalla de presentación cuando uso el cargador publicado en el número. Lo he repasado y no encuentro ningún error. Por supuesto, funciona perfectamente sin el cargador.

José Luis C.
Valladolid

□ 1. En el cargador de «Gift from the Gods» en la línea 30 debes poner LOAD ""

CODE 63488,582, con ello verás resuelto tu problema.

2. La versión del juego «Pyjamarama» para la que se realizó el cargador se componía de un sólo bloque desde la pantalla hasta el final, y por lo que comentas en la carta tu programa debe tener algún bloque después de la pantalla.

MERGE ""

Poseo un Amstrad 464 desde hace dos años y mi problema es que al poner MERGE "" tal y como venía en el número 20 de MICROMANÍA en vez de ponerme OK me pone FILE TYPE ERROR, y esto me sucede en todos los juegos que tengo, tanto protegidos como desprotegidos. Probé con la variante CHAIN MERGE pero igual. Usuarios de Spectrum me dijeron que probara con LOAD pero al igual que con MERGE cargaba el primer bloque y ponía un código de error, en este caso MEMORY FULL, algunos juegos con este comando me ponían READY pero incluso cambiando la tinta no sale nada. Me podrían decir un medio para poder introducirlos.

Víctor Manuel Lozano
Madrid

□ Con el comando MERGE se cargan únicamente programas grabados en Basic, y sin proteger. Tus programas deben estar protegidos, o que el programa cargador del juego esté grabado en binario.

En cuanto a la posibilidad de ver el listado es bastante complicado, solamente en ocasiones podrás verlo renumerando el listado.

"Jet set Willy II"

Con el cargador aparecido en la revista número 15, me funcionan las vidas infinitas al igual que comenzar en la habitación elegida, pero cuando llego a la habitación del ama de llaves ha desaparecido como es normal, pero al tocar la almohada se pierden vidas, cosa poco importante. Pero si me subo a la cama Willy empieza a andar sólo sin que responda al teclado, llega a la habitación denominada «The Bathroom» y allí cambia a una pantalla igual que la primera del «Manic Miner» y comienza a dar saltos, sin que yo pueda hacer nada más que pulsar Caps Shift y Break, comenzando de nuevo. Como me parece que el juego no termina así me gustaría que me contarais a qué se debe esto y que debo hacer. Además me gustaría que hicieseis un Patas Arriba dedicado a este juego.

Miguel Ángel Cancelo
Bilbao

□ Sentimos mucho que te parezca que no has acabado el juego pero así es, has conseguido terminarlo.

"El Zorro"

1. Me gustaría saber cómo se coge la herradura y por qué no te deja pasar una especie de vaca.

2. También quiero saber para qué sirven los objetos y una especie de rampa que hay en la pantalla.

Timoteo Bravo López
Sevilla

□ 1. Primero debes ir a la pantalla del sofá. Aquí, una vez cogida y usada la botella, va a aparecer un hierro de marcar. Hazte con él y dirígete a la pantalla en que está la vaca. Suelta el hierro en la fragua y salta sobre el fuelle hasta que aparezca fuego. Hecho esto, recoge el hierro y aplícalo sobre la vaca, que, una vez marcada, se alejará franqueándote el paso hacia la herradura.

2. Cada objeto tiene un determinado uso, pero la explicación que pides es muy exhaustiva para esta sección. Concretamente, la rampa que mencionas sirve para poder llegar al primer piso de la casa en esa misma pantalla. Para ello, haz sonar la trompeta sobre ella. Aparecerá un hombre que, al caer sobre el trampolín, te catapultará hacia arriba.

3. Ese puente no se puede pasar de forma alguna. Tiene la misión de impedir que llegues a la princesa por ese camino.

Código Máquina

Quisiera que me aclararan algunas dudas:

1. ¿Cómo sé en qué dirección de memoria debo guardar mi programa en CM?

2. ¿Cuándo sé que el programa es o no reubicable?

3. ¿Qué diferencia hay entre los nemónicos JR y JP?

4. ¿Para qué sirven los registros alternativos y cómo se usan?

Jorge Juan Espi
Valencia

□ 1. Los programas en Código Máquina pueden guardarse en cualquier dirección de la RAM, pero es aconsejable utilizar de la 25000 a la 65535.

2. Un programa es reubicable cuando no se utilizan JR, saltos relativos, aunque existen algunos nemónicos que también impiden su reubicación.

3. Un JR, realiza un salto de tantos bytes hacia adelante o hacia atrás como se indiquen, partiendo de la dirección en la que se encuentre, y el JP salta a una posición exacta de la memoria, permitiendo el salto a cualquier dirección.

4. Los registros alternativos se utilizan para traspasar el contenido de los registros sobre todo cuando estamos escasos de registros, aun cuando tienen alguna otra utilidad.

Short Circuit

Me gustaría que me solucionaran un pequeño problema en el juego «Short Circuit», de Amstrad:

1. Para abrir los archivos, ¿qué debo usar?

2. ¿Cómo puedo coger el cigarrillo en la habitación de los guardias? Siempre que intento llegar hasta él me sorprenden los guardias.

3. ¿Cómo puedo pasar la habitación del robot, que se mueve, en la zona de seguridad?

Juan Ruiz Pérez
Valencia

□ Los archivos secretos necesitan una llave especial que se llama Key Ring. Con ella podrás abrirlos, pero no la dejes jamás dentro de un cajón, ya que entonces no podrías abrir ninguno más.

Para poder coger el cigarrillo debes llegar a donde los guardias cuando éstos no estén. El cambio de guardia se produce durante muy pocos segundos, cada diez minutos. Si no lo haces así, jamás podrás llegar a la mesa, donde encontrarás el tabaco, ya que los guardias te impedirán pasar.

Sólo podrás pasar al robot cuando lleves activado el salto. De este modo cuando te muevas, el robot no te detectará y con una ligera maniobra de despiste le superarás sin dificultades.

De Ocasión

● **VENDO** ordenador Spectrum Plus por 22.000 ptas. Para más información, llamar al tel. (93) 870 34 25 (2 a 4 de la tarde).

● **VENDO** ordenador Apple II E 64 K Spanish, disco con controlador. Tarjeta de ordenador a impresora, joystick Apple II E. Todo sin estrenar. Interesados contactar con Antonio Benítez Arenas. Avda. Dr. Solís Pascual, 28. 11600 Ubrique (Cádiz). Tel. (956) 11 01 59.

● **VENDO**, por cambio de equipo, Spectrum 48 K, interface Kempston y Sinclair 2 marca DK'Tronics y botón reset. Todo por 25.000 ptas. Interesados escribir a la siguiente dirección: Alejandro Esteve Herrera. Avda. Burjasot, 112, 9.°. 46009 Valencia. O bien llamar al tel. 349 76 04 (horas de comida-cena).

● **VENDO** Zx Spectrum 48 K, más monitor Phillips fósforo verde, cassette, libros, revistas, etc. Todo por 40.000 ptas. Interesados escribir a José Luis Villacampa. C/ Alonso Cano, 2. 28770 Colmenar Viejo (Madrid).

● **TRIUNVIRAT SOFT**. Club de Spectrum, en Valencia. Intercambio de trucos, ideas e información. Ponte en contacto con nosotros. Escribe a Manuel. C/ Jaime Beltrán, 22, 6.°. 46007 Valencia.

● **VENDO** monitor color Amstrad CTM 644 (válido para CPC 464, 664 y 6128), en estado impecable y embalaje original. Lo vendería por 50.000 ptas. (incluidos gastos de envío). Dirigirse a José Luis Ania. C/ El Ampurdán, 12, 4.° izqda. 33210 Gijón (Asturias). Tel. (985) 38 31 48.

● **CAMBIO** guitarra acústica profesional, adornos de fábrica, posibilidad de conexión a amplificador o cassette con funda, valorada en 73.000 ptas., por unidad de discos para Spectrum, wafadrive o microdrive con interface. Valoraré todas las ofertas. Interesados escribir a Juan Delgado Tirado. C/ Cuesta del Molinillo, 8. Bajo. izqda. 23002 Jaén.

● **SE HA** formado un club de ordenadores Spectrum, Amstrad y MSX, para intercambio de ideas, trucos, pokes y todo lo referente a estos tres ordenadores. Interesados llamar al tel. (964) 66 06 72 o bien escribir a Vicente Diago. Pza. La Paz, 4. 12600 Vall de Uxó (Castellón).

● **ME GUSTARÍA** intercambiar trucos, ideas, pokes, mapas, etc. para el ordenador ZX Spectrum. Los interesados pueden escribir a la siguiente dirección: Alberto Bacaicoa Adot. C/ Virgen del Puy, 13, 5.° A. 31011 Pamplona (Navarra). Tel. (948) 25 74 01.

● **VENDO**, por cambio de equipo, Spectrum 128 K, comprado en nov-86, con su embalaje original y accesorios, manuales, etc. además 1 cassette Computone. Todo por 40.000 ptas. Interesados llamar al tel. (91) 696 71 96 de 8 a 9,30 de la tarde. Preguntar por Javier.

● **VENDO** Spectrum 48 K, interface I, microdrive, interface tipo Kempston, joystick Quick Shot II, todo por la cantidad de 40.000 ptas. Interesados pueden llamar al tel. (91) 479 13 54. Madrid. Preguntar por Ramón.

● **VENDO** Spectrum Plus con todos sus accesorios, en perfecto estado. Acepto ofertas o bien lo cambiaría por algo que me interesara. Llamar al tel. (974) 31 24 22. Preguntar por Jesús o bien escribir a la siguiente dirección: Jesús Casas Viñuales. C/ Guara, 3. 22300 Barbastro Huesca. Horas de comida. Responderé a todas las cartas.

● **SE VENDE** Spectrum 16 K ampliado a 48 K, por cambio de ordenador, con fuente de alimentación, cinta Horizontes, más manuales de instrucciones, todo con su embalaje original. Además regalo teclado Multifunción de Indescomp con sus teclas profesionales, amplificador de sonido, conexión de monitor, cassette Computone, joystick Kempston y su interface. Interesados pueden dirigirse a la siguiente dirección: Juan José Camacho Castrillejo, 11, 3.°. 138. 14010 Córdoba. O bien llamar al tel. (957) 25 71 63.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO»**. Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO TO 1000
1007 INPUT "         DATOS   ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"LINEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, OVER 1," ": GO SUB 5000: GO TO 1000
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE 23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST   "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;" FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"     DESEA VERIFICAR (S/N)     ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DATA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUENTE  ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYTES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"     DESEA VERIFICAR (S/N)     ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$CODE di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJETO  ";n$'"Inicio  ";di,"Longitud  ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima linea  ";li-1,AT 11,5;"Comenzar por  ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMP
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 23654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO DE TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLCANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"Direccion Inicial  ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN  ",AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/2-n/2);"  "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ": PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LINE 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGADOR": RUN
```

Suscríbete ahora a

MICRO Manía
Sólo para adictos

y recibirás como regalo estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las VENTAJAS de la tarjeta de crédito

Un número más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura en la solapa de la última página.

También puedes suscribirte por teléfono (91) 734 65 00